

Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 3, PS2 y PSP más vendida en España
#101
Play mania
Portugal 2,99€
¡DESCUENTO SEGURO!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG.83
•TOMB RAIDER ANNIVERSARY PS2
•AFTER BURNER BLACK FALCON PSP
•SPIDER-MAN 3 PS3
•ENCHANTED ARMS PS3
•F.E.A.R. PS3
HOBBY PRESS
GUÍA DE COMPRAS 150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
NOVEDAD
La mejor aventura del Hombre Araña llega a PS2 y PlayStation 3
SPIDER-MAN 3
REPORTAJE
COMBATE EN LA GUERRA DEL FUTURO
Call of Duty 4, Medal of Honor Airborne y Ghost Recon Advanced Warfighter 2
COMPARATIVA
LAS MEJORES AVENTURAS DE PS2
God of War II, Prince of Persia, Tomb Raider Anniversary, Okami, MGS Subsistence...
¡ALUCINA EN PS3!
Devil May Cry 4, Gran Turismo 5, Resident Evil 5, GTA IV, Pro Evolution Soccer 7, Final Fantasy XIII ...
¡LOS 10 JUEGOS MÁS ESPERADOS!
¡REGALAMOS 10 PS3!
LO MÁS NUEVO
PS3 Splinter Cell Double Agent • Ninja Gaiden • The Darkness
PS2 SOCOM Combined Assault • Tomb Raider • SBK 07
PSP Ratchet & Clank • DBZ Shin Budokai 2 • Harry Potter...
GUÍAS Y TRUCOS
• Resistance: Fall of Man
• Metal Gear Solid Portable Ops
8 424094 800032 00101



SUMARIO #1



Play mania

EDITORIAL
¡ATENCIÓN, MAQUINARIA PESADA!

Los que tengáis una PS3 coincidiréis con nosotros en que lo que tenemos entre manos es mucho más que una consola. Una máquina tan potente como un camión de 18 toneladas que sabemos que puede devorar todo lo que se le ponga por delante a poco que pisemos el acelerador.

Eso sí, por el momento nadie le ha pisado a fondo. ¿Tendrán miedo a sus caballos de potencia o a están esperando al momento justo, a la recta más larga para conseguir que la máquina alcance su tope de velocidad? Si estudiamos los planes de lanzamientos y analizamos las noticias de los últimos retrasos, está claro que la respuesta es que se está esperando. Las compañías aguardan a que se vendan más consolas, a que los jugadores tengamos necesidad de pilotar una máquina mejor y con más posibilidades. ¿Y cuándo va a ser eso? Pues parece que después del verano.

Septiembre se vislumbra como la fecha que marcará el despegue real de PS3. Desde entonces hasta finales de año se esperan maravillas como *GTA IV, Assassin's Creed, PES7, Heavenly Sword*... Vamos, un sueño. Pero tampoco penséis que es mucho esperar. Los que ya tengáis una PS3 y queráis disfrutar con ella, tenéis juegos de sobra para ir cogiéndole el pulso a su potencial. Los que aún no la tengáis podéis seguir disfrutando largo y tendido con vuestra PS2, que de hecho nos está regalando ahora mismo algunos de los mejores juegos de su historia. Tan buenos que, aunque tengáis una PS3, no deberíais dejar pasar la oportunidad de jugar con ellos. ¿quién puede resistirse al encanto de *God of War II, Final Fantasy XII, Tomb Raider*...?

Lara Croft regresa a PS2 con un remake de su primera aventura.



Obscure II retomará la historia del juego original dos años después. Seis estudiantes (algunos conocidos y otros nuevos) se enfrentarán de nuevo a las mutaciones vegetales.

Gritos al salir de clase

LOS VEGETALES ASESINOS ATACAN DE NUEVO EN *OBSCURE II*

La historia del "survival horror" inspirado en las pelis de terror adolescente continuará en PlayStation 2.

En el primer *Obscure*, uno de los juegos de terror más originales de PS2, vivimos una noche de pesadilla en la que un grupo de adolescentes trataba de sobrevivir en un instituto infestado de horribles mutaciones vegetales. *Obscure II* nos trasladará al mismo escenario dos años después. Los chicos intentan superar la experiencia, pero el horror sigue vivo y le harán frente como en la primera parte: los 6 protagonistas explorarán el instituto por parejas y nosotros controlaremos a un personaje mientras que a nuestro acompañante lo dirigirá la CPU... u otro jugador, ya que en cualquier momento podremos conectar otro Dual Shock y vivir el terror de manera cooperativa. La resolución de puzzles mediante la colaboración de los protas (cada uno con sus habilidades) y la acción marcarán el desarrollo. Y no sólo dispondremos de armas como bates o escopetas: nuestra mayor aliada será la luz, ya que los monstruos serán fotosensibles y se refugiarán en la oscuridad. Preparad vuestras linternas, que el horror llegará este verano.



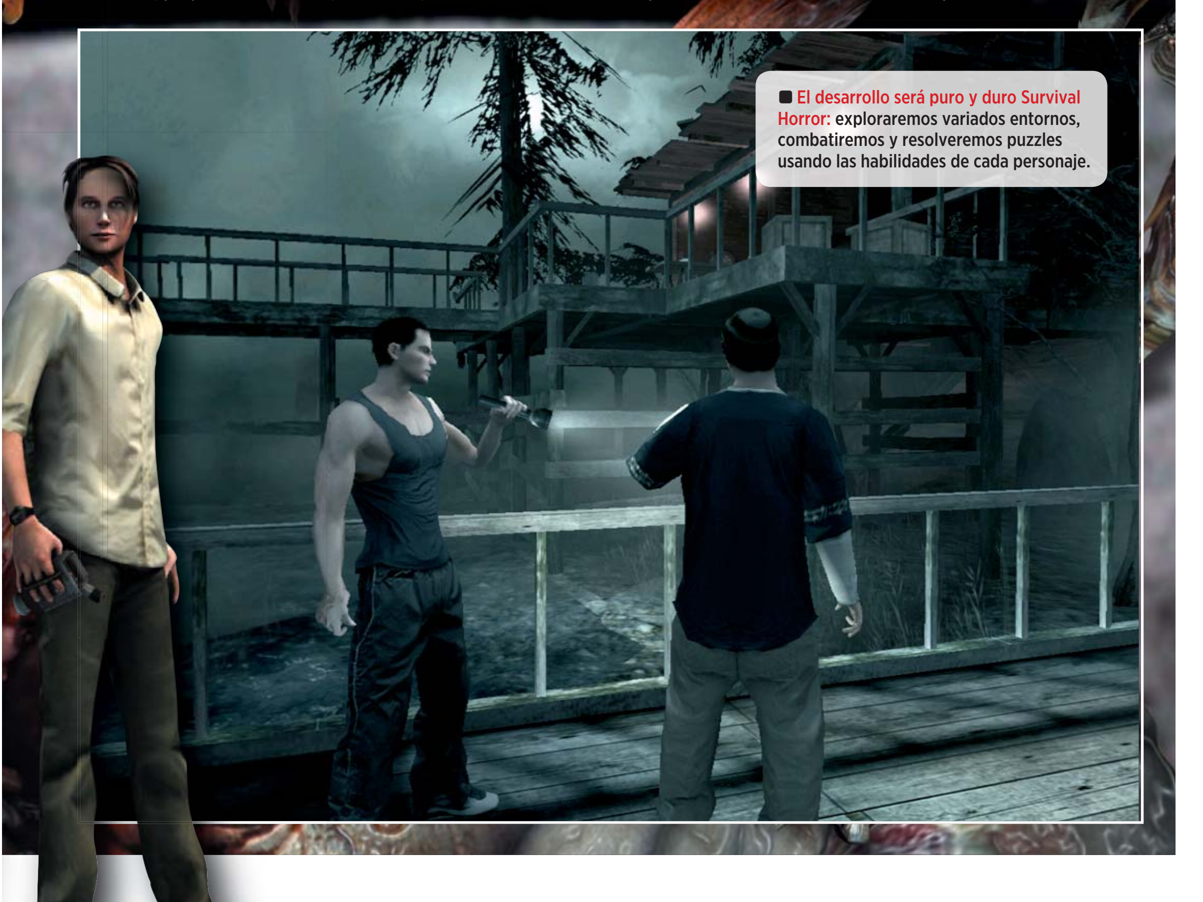
Los jóvenes explorarán el instituto por parejas. Nosotros controlaremos a uno de los dos mientras al otro lo dirige la CPU o bien otro jugador, ya que toda la aventura podrá jugarse en cooperativo.



Manejaremos desde bates a ballestas, pero nuestra mejor arma será la linterna, ya que la luz debilitará, o destruirá, a las criaturas.



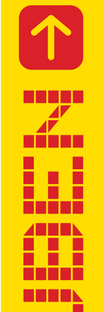
Aunque los detalles del juego se mantienen en secreto, se sabe que habrá escenarios fuera del instituto y nuevas criaturas.



El desarrollo será puro y duro Survival Horror: exploraremos variados entornos, combatiremos y resolveremos puzzles usando las habilidades de cada personaje.







PSP, MÁS BARATA

La portátil ya se estaba vendiendo muy bien y Sony ha tomado una gran decisión: el pack básico baja de 200 a 170 euros. Por ese precio, no hay excusa para no comprar una máquina con un catálogo de juegos excelente e infinitas posibilidades multimedia.

EL ÉXITO DE LA RED PLAYSTATION,

a la que ya se han conectado 1,3 millones de PS3 en todo el mundo cuando la consola sólo tiene meses de vida (semanas en Europa). Y se han realizado 3,7 millones de descargas...

LA FAMA DE KRATOS

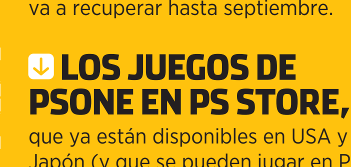
El lanzamiento de *God of War II*, el éxito de ventas de *God of War* Platinum, el anuncio de su debut en PSP y los rumores de una adaptación al cine lo confirman: Kratos ha ascendido al Olimpo de los videojuegos.





EL RITMO DE NOVEDADES PARA PS3,

que ha bajado tras los casi 30 títulos de lanzamiento... y parece que no se va a recuperar hasta septiembre.



LOS JUEGOS DE PSONE EN PS STORE,

que ya están disponibles en USA y Japón (y que se pueden jugar en PS3 y PSP). ¿Para cuándo en Europa?

EDICIONES MENOS ESPECIALES...

La versión europea de *God of War II* no incluye la opción oculta para jugar en Alta Definición y *MGS Portable Ops* no tiene las opciones con el GPS. Nos quedamos sin detalles que han disfrutado en otros territorios...





PERIFÉRICO PSP

SONRÍE ANTE LA CÁMARA DE TU PSP

A partir del 16 de mayo estará disponible en todas las tiendas españolas la esperada cámara de PSP, bautizada aquí como **Go! Cam**, que tendrá una resolución máxima de 1,3 megapíxeles. Se conecta al puerto miniUSB de la parte superior de la consola, **lleva micrófono incorporado y nos permitirá guardar fotos, vídeo y audio directamente en la Memory Stick**. También incluirá un software de edición que nos permitirá **retocar nuestros vídeos y fotos para luego visualizarlos en la propia PSP** o un PC. Para poder utilizar la cámara, que costara 44,99 €, será necesario tener la consola actualizada a la versión 2.80 o superior.



ANUNCIO PS2, PS3 Y PSP

LA SORPRESA DE EA

Al cierre de este número quedan dos días para que EA revela un juego secreto anunciado en la web **www.ea.com/xxii**. Sobre fondo amarillo, hay un gran "XXII" escrito con misma tipografía de *GTA IV*. Debajo vemos una cuenta atrás... con la tipografía de la serie "Los Simpson". **Todo indica que se trata de una aventura de la familia televisiva que parodiará famosos juegos.** ¡Comprobadlo entrando en la página!

NOVEDAD PS3

FRACTURE: GUERRA CIVIL EN USA

LucasArts ha anunciado *Fracture*, **un prometedor juego de acción futurista para PS3**. En el año 2161, USA se divide en la zona oriental, aliada a Asia y con avanzados conocimientos de genética, y la occidental, aliada a Europa y superior en cibernética. El protagonista será un experto en demoliciones euroamericano, y **el desarrollo estará marcado por unos escenarios completamente destructibles y deformables**, por los que abriremos nuevos caminos con nuestras armas. *Fracture* se lanzará en verano de 2008.



SINGSTAR | PS3 | SONY | MUSICAL | JUNIO 2007

Play ¡NUEVOS DATOS!

Ha nacido una nueva estrella de la canción

CON *SINGSTAR* PARA PS3, **AMIGOS DE TODO EL MUNDO** TE OIRÁN CANTAR EN LA RED

El debut del "superkaraoke" de Sony en PS3 incluirá 30 temas y vídeos originales (aún por determinar), puntuará nuestras actuaciones... Y crecerá hasta el infinito en Internet: descargaremos temas (de forma individual o por paquetes con un precio que aún no se ha confirmado), colgaremos nuestras actuaciones hasta con vídeo si tenemos la cámara PlayStation Eye, comentaremos las de otros jugadores... Eso sí, no podremos copiar al disco duro los temas de los *Singstar* de PS2, aunque sí comprarlos online. Y vendrá acompañado de micrófonos inalámbricos (aunque los anteriores serán compatibles). Y lo mejor es que sólo toca esperar hasta Junio.

Singstar ofrecerá novedades en PS3: copiar nuestras actuaciones en PSP (si tenemos la cámara PlayStation Eye), valorar "el cante" de otros jugadores...

SILENT HILL ORIGINS | PSP | KONAMI | SURVIVAL HORROR | OTOÑO

La maldición comenzó en PSP

VISITAREMOS *SILENT HILL*... POR PRIMERA VEZ

¿Cómo se convirtió Silent Hill en un pueblo de pesadilla? Lo descubriremos en *SH Origins*, la precuela de la saga en PSP. En el papel del camionero Travis Grady, viviremos una historia nueva en la que el terror psicológico, la exploración y la lucha con seres de pesadilla serán protagonistas. El juego ha mejorado desde la última vez que lo vimos, y ahora ofrecerá una cámara más cercana en los exteriores y combates más cinemáticos, en los que usaremos objetos del entorno.



SH Origins se está beneficiando de mejoras en todos los aspectos: cámaras, efectos visuales como la bruma... Impresiona.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

EN POCAS PALABRAS

JUEGO PS2, PSP

SE ACERCA *MOTO GP 07*

Capcom se ha hecho con la licencia del **Mundial de Moto GP** (arrebatándosela a Namco), y **en otoño lanzará** ***Moto GP 07*** **para PS2 y PSP**, un reproducción del campeonato de la categoría reina con sus **18 grandes premios y los pilotos y escuderías reales** de la actual temporada.



JUEGO PS3

TIEMPO DE CRISIS EN PS3

No es oficial, pero tened por seguro que **Namco lanzará para PS3** ***Time Crisis 4*** **acompañado de un nuevo modelo de pistola G-Con**. El juego detectará los movimientos de la pistola fuera de la pantalla y desplazará la cámara hacia los laterales. Llegará en otoño.



INFORME ADESE

AQUÍ JUEGA HASTA EL TATO

Según **un informe de aDeSe** (la Asociación Española de Editores y Distribuidores de Software de Entretenimiento), el consumo de videojuegos en España durante 2006 alcanzó los 967 millones de euros, **un 12% más que en 2005, y supuso del 40% del ocio audiovisual y superando a cine, música y venta de películas**. Y, naturalmente, las consolas y en especial PS2 lideraron el mercado.

PES LIGA

COMIENZA LA LIGA EN PS2

Cesc Fábregas, "crack" del Arsenal y de la selección, **fue el maestro de ceremonias en la presentación de la cuarta PES Liga**, el torneo para jugadores de *Pro Evolution Soccer* a nivel nacional y europeo. En **www.pesclub.es** puedes seguir la clasificación cada día.



JUEGO PS3

UNA DE BOLAS GIGANTES

Katamari, la divertida saga de habilidad en la que empujamos **una bola que crece según absorbe objetos** de los escenarios, va a dar el salto a PS3. El juego llegará a finales de año, se llamará ***Beautiful Katamary*** **y ofrecerá modos multijugador Online** y su mítica jugabilidad de siempre... Y encima, las bolas crecerán hasta tamaños aún más descomunales...



JUEGO PSP

TÁCTICAS DE BOLSILLO

SWAT: Target Liberty nos pondrá al mando de **un comando de este grupo de intervenciones especiales**. Cada miembro tendrá habilidades diferenciadas y tan importante será la acción como **aplicar tácticas antiterroristas**. Llegará a la portátil en otoño.

JUEGOS PS2

JUEGOS DE ANTOLOGÍA

PS2 va a recibir dos recopilaciones imprescindibles para los fans de **la mítica compañía SNK**. Este mismo mayo sale a la venta ***Metal Slug Anthology*****, con los 7 juegos de esta saga de disparos**. Y en verano llegará ***Art of Fighting Anthology***, con los 3 capítulos de todo un mito de la lucha 2D.



JUEGOS PS3

MÁS JUEGOS DESCARGABLES

Capcom lanzará **4 juegos descargables en la PlayStation Store**: dos clásicos mejorados con gráficos en HD y juego Online (***Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix*** **y** ***Super Street Fighter II Turbo HD Remix***, que saldrán en otoño), y 2 novedades: el juego de disparos para hasta 4 jugadores ***Rocketmen: Axis of Evil*** (también en otoño) y la versión del juego de tablero ***Talisman*** (para invierno).

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS | PSP | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN | 2007

Kratos agranda su leyenda en PSP

Play ¡NUEVOS DATOS!

TODA LA ACCIÓN DE *GOD OF WAR* SE DESATARÁ ESTE AÑO EN LA **PORTÁTIL**

El rumor se ha confirmado: este año (aún sin fecha concreta), el legendario Kratos debutará en PSP. Sony ya ha mostrado el primer trailer de *GoW: Chains of Olympus*, una nueva aventura en la que el espartano volverá a medirse con criaturas de le mitología griega utilizando el mismo sistema de combos que en PS2 (escenas cinemáticas incluidas) y que contará con un acabado gráfico de infarto. El vídeo está narrado por Gaia, quien describe a Kratos como un mortal al servicio del Olimpo... Así que todo apunta a que el juego será una precuela.



La aventura portátil de Kratos promete derrochar tanta acción y calidad como en PS2. Eso sí, aún no tiene fecha de salida.

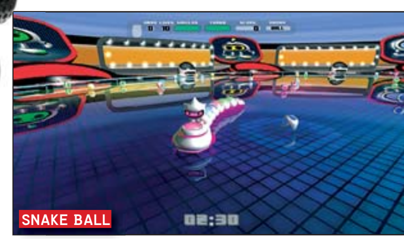


PLAYSTATION EYE | PERIFÉRICO PS3 | SONY | VERANO

Mucho más que una cámara

LA SUCESORA DE **EYETOY** SE ACERCA A PLAYSTATION 3

PlayStation Eye será el EyeToy de PS3. Duplicará la definición de imagen, incluirá un micro que reducirá el sonido ambiente para captar con nitidez la voz, grabará vídeo en el disco duro, incluirá el software EyeCreate para editar vídeo, fotos... Y será imprescindible para jugar a una nueva generación de títulos. El primero estará disponible en la PlayStation Store en verano y será el arcade *Snake Ball* (una puesta al día del clásico *Snake*). En otoño Sony lanzará un pack con la cámara y el juego *Eye of Judgement*.





PlayStation Eye llegará en verano, a un precio que Sony todavía no ha confirmado.



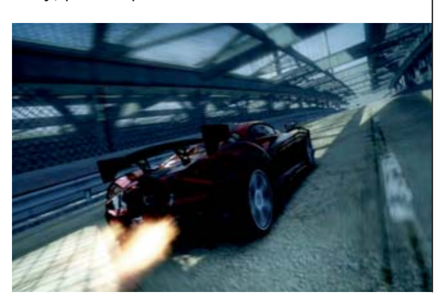
...Ken Kutaragi, el "padre" de PlayStation?
El responsable del desarrollo de todas las consolas PlayStation dejará en junio su cargo de Presidente del Consejo de SCE y será nombrado Presidente de Honor, un puesto simbólico. Los problemas en el lanzamiento de PS3 podrían ser la causa.

... El juego de "Perdidos"?
La aventura basada en una de las series de TV de la década, en la que un grupo de supervivientes explora una isla llena de misterios, llegará a PSP y PS3 este año. UbiSoft mantiene en secreto su desarrollo.

...el rol de *Rogue Galaxy*?
El título de Level 5 (creadores de *Dragon Quest El Periplo del Rey Maldito*) se ha retrasado hasta finales de agosto o principios de septiembre.

...la saga *Guitar Hero*?
Además de actualizaciones como la que saldrá en junio para *Guitar Hero 2*, habrá una entrega anual. En otoño toca *Guitar Hero 3* para PS2 y PS3, que podría llegar con guitarras inalámbricas, temas de Metallica, Led Zeppelin, AC/DC y canciones específicas para el mercado español.

...*Burnout 5* para PS3?
Llegará en invierno y ha cambiado de nombre: se llamará *Burnout Paradise*, pues sus carreras y desafíos de velocidad se desarrollarán en una ciudad llamada Paradise City, por la que circularemos libremente.



SKATE | PS3 | ELECTRONIC ARTS | DEPORTIVO | OTOÑO

Abran paso a *Skate*

PLAYSTATION 3 RECIBIRÁ EL JUEGO QUE QUIERE SUPERAR A LA MISMÍSIMA SAGA *TONY HAWK*

A finales de año, EA intentará cambiar los juegos de deportes extremos con *Skate*. Este simulador de monopatín tendrá "skaters" reales como Danny Way y PJ Ladd, una ciudad llena de vida por la que patinar y un sistema de cámaras que seguirá la acción de manera espectacular. Pero el cambio radical estará en el control, que sustituirá las pulsaciones de botones por movimientos del stick derecho del Sixaxis. Además, la realista física del juego influirá en las animaciones de los "skaters", de manera que cada movimiento y truco serán únicos.

Toda una ciudad por la que patinar será el escenario de este ambicioso *Skate*.

El control será muy innovador, y la física afectará a cada movimiento haciéndolo distinto.



[EL QUIOSCO]

PLAYMANÍA GUÍAS Y TRUCOS
» 4,99 € » YA A LA VENTA

LAS MEJORES GUÍAS


Los chicos de Play Guías y Trucos te ofrecen las guías completas de las aventuras de Kratos, *God of War I* y *II*. También incluyen las guías completas de *WWE Smackdown! Vs Raw 2007*, *PoP Las Dos Coronas*, *Killzone Liberation*, *Tekken Dark Resurrection*...

COMPUTER HOY JUEGOS
» 3,99 € » YA A LA VENTA

¡EL REGRESO DE SPIDER-MAN!
Espectacular el avance de *Spider-Man 3*, que vuelve repleto de villanos: Venom, Sandman... ¡Ah! ¿Y sabías que ya puedes vivir dentro de la tierra Media? No te pierdas el análisis de *El Señor de los Anillos Online*. Y como juego de regalo, *F.B.I. Hostage Rescue*.

NINTENDO ACCIÓN
» 2,99 € » YA A LA VENTA

¡LLEGA EL FÚTBOL MÁS DIVERTIDO!
Este mes es *Mario Strikers* el protagonista, con un reportaje en el que conocerás el juego a fondo. También se ocupan de las próximas novedades de Capcom, con *Resident Evil Umbrella Chronicles*, y Electronic Arts, con su *Harry Potter y la Orden del Fénix*.



HOBBY CONSOLAS
» 2,99 € » 25 DE MAYO

EXCLUSIVA: ¡ASÍ SERÁN LOS NUEVOS FINAL FANTASY!
El correponsal de Hobby Consolas en Japón ha estado viendo en exclusiva los próximos *Final Fantasy* para PS3, Wii, PSP y DS, y os los presenta en un completo reportaje. Además, también encontraréis un adelanto de *Resident Evil Umbrella Chronicles* (Wii) y la guía completa de *Spider-Man 3*.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

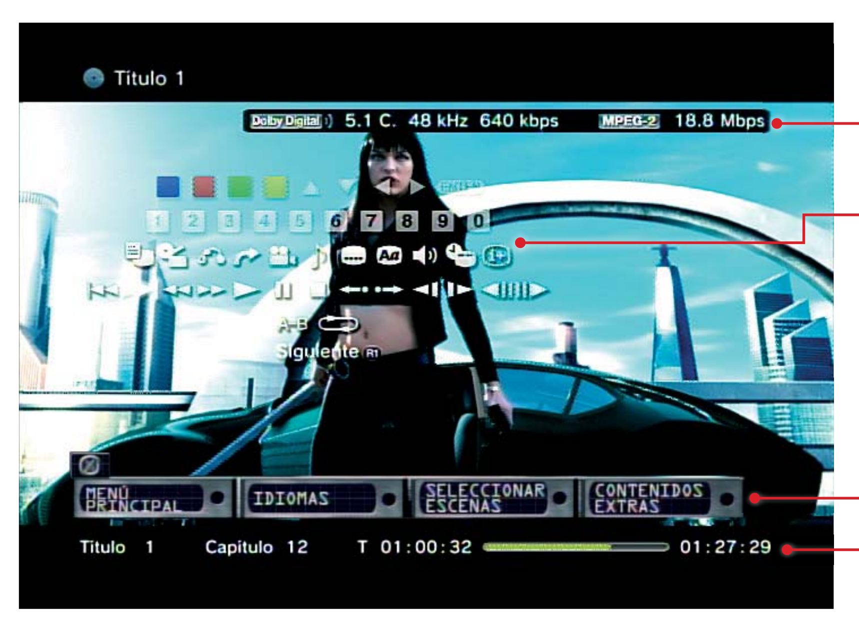
MUNDO PS3

Además de jugar a tus juegos favoritos, PS3 también te ofrece la oportunidad de ver películas en Blu-Ray, un nuevo formato que lleva la experiencia de disfrutar en casa del mejor cine a otro nivel.

Cine en PS3: Alta Definición

CÓMO SACARLE EL MAYOR PARTIDO A TU **REPRODUCTOR BLU-RAY**

Si tienes una PS3 seguro que sabes que gracias a ella vas a poder disfrutar de películas en alta definición. ¿Cómo? Sigue leyendo. Desde el menú principal de la consola o insertando el disco de la película (si tenemos activada la opción de reproducción automática) accedemos al menú de la Blu-ray. Allí, encontramos las opciones ya "clásicas" vistas en el reproductor de DVD de PS2, como cambiar idiomas, subtítulos, extras, selección de escenas, etc. La novedad la encontramos en los menús emergentes, que se pueden activar con un solo botón sin tener que salirnos de la película y que nos dan la opción de cambiar cualquier opción sin interrupciones. Además, en breve podremos disfrutar de la tecnología BD-J (Blu-ray Disc Java), que nos permitirá disfrutar de menús y extras más interactivos, incluyendo minijuegos.

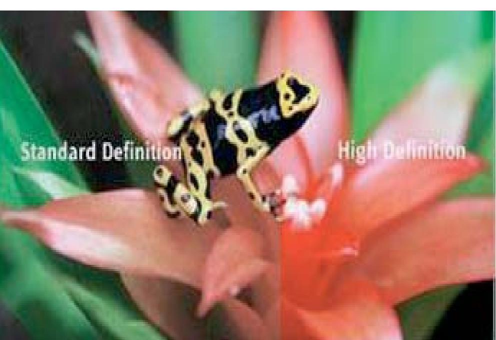


Información. Si pulsas el botón Select, verás en pantalla información técnica sobre la película: formato de vídeo (MPEG-2, MP4...), calidad de imagen y sonido...

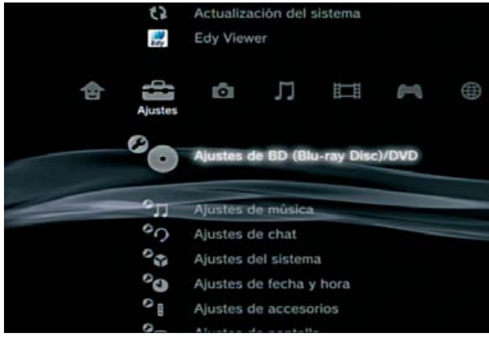
Controles. Si no tienes el mando a distancia, pulsando ▲ con el Sixaxis aparecerán en pantalla los controles de reproducción, con los que podemos pausar, avanzar, saltar capítulos...

Menús emergentes. Pulsando ■ aparecerán en pantalla los menús principales del disco y podemos navegar por ellos sin salirnos de la película.

Barra de estado. Indica el capítulo en el que estamos, su duración parcial y total...



Gracias a su tecnología, el formato Blu-Ray ofrece una calidad de imagen y sonido 10 veces superior a la de un DVD.



En el menú de la consola, en "Ajustes", encontraremos gran variedad de opciones para personalizar la reproducción en Blu-Ray.



Para disfrutar de la alta definición, debes tener una televisión preparada para ello y configurar las salidas de vídeo y audio en HDMI.

MANDO A DISTANCIA VS. SIXAXIS ¿CUÁL ES MÁS RECOMENDABLE?

Al igual que pasó en PS2, PlayStation 3 también cuenta con un mando a distancia oficial para movernos cómodamente por los menús de las películas Blu-Ray pero, dado que el Sixaxis también es inalámbrico ¿merece la pena gastarse los 25 euros que cuesta el mando para usarlo de forma ocasional teniendo un Sixaxis? Hemos probado los dos a fondo y, aunque ofrecen las mismas opciones, el mando a distancia es mucho más cómodo, ya que se localizan de forma más rápida y sencilla todas las opciones necesarias en sus controles, aunque si usas PS3 para ver películas de forma ocasional, con el Sixaxis te apañarás bien.





Desde el menú principal tenemos que detectar nuestro mando a distancia y asignarle un puerto.

ACCIÓN | SONY | PRECIO: 24,99€

007 Casino Royale

JAMES BOND SE REINVENTA A SÍ MISMO

La última y más espectacular aventura en el cine del espía creado por Ian Fleming desembarca en Blu-Ray con una calidad y unos extras "de película".

La saga del espía británico más famoso vuelve a sus orígenes para contarnos cómo James Bond se convierte en el agente 007 en una película llena de la acción más espectacular basada en la primera novela escrita por Ian Fleming. Por supuesto el lujo, coches caros, mujeres sensuales y villanos diabólicos también están presentes y es que, al fin y al cabo, son los que dan vida al personaje.



La edición en Blu-Ray explota al máximo este formato y podemos disfrutar de la película en 1080p, además de incluir extras muy interesantes sobre el proceso de selección del nuevo Bond, entrevistas con el reparto...







ACCIÓN | FOX | 24,99€

X-MEN 3: La Decisión Final

LA BATALLA DECISIVA ENTRE LOS MUTANTES

Una cura para las mutaciones desencadena la batalla final entre humanos y mutantes.

El final, al menos de momento, de la saga protagonizada por los X-Men, mutantes nacidos con poderes extraordinarios, llega en alta definición en una aventura en la que la Hermandad de Mutantes Diabólicos de Magneto se enfrenta a la Patrulla X y en la que el drama y la tensión se mezclan hábilmente para dar como resultado una película que gustará a los fans de los superhéroes y a los que quieran pasar un rato entretenido... Los extras incluyen además escenas inéditas.



La película está llena de efectos especiales, que destacan de forma excepcional en alta definición.

FANTÁSTICA | BUENAVISTA | 29,99€

Eragon



El fenómeno fantástico de las pasadas navidades, basado en el popular libro de Christopher Paolini, ahora en alta definición y cargado de un montón de extras y contenidos inéditos.

BÉLICA | SONY | 24,99€

Black Hawk Derribado



Una misión del ejército americano en Somalia sale mal y varios soldados quedan atrapados en un lugar convertido en zona de combate. En alta resolución, parece una guerra de verdad...

TERROR | SONY | 24,99€

Resident Evil 2 Apocalipsis



Terrorífica secuela basada en la popular saga de videojuegos, nos muestra una ciudad infestada de zombis y a varios supervivientes humanos luchando por salir con vida del lugar.

ANIMACIÓN | SONY | 29,99€

Colegas en el Bosque



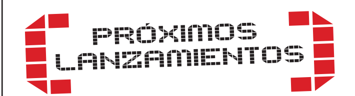
La primera y divertida película de animación de los estudios Sony nos hace acompañar a un oso y un alce en una alocada aventura que toda la familia va a disfrutar de lo lindo.

TERROR | FOX | 24,99€

Alien vs. Predator



El enfrentamiento que todos estábamos esperando entre ambas especies, con la humanidad como trofeo. Esta edición, además, incluye nuevas escenas y extras no vistos en DVD.



PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

PS2

Semana del 14 al 20 de mayo
Great Battles of Rome
Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo
Salomon Mountain Bike Adrenalina
Serie económica Virgin Outlet
Wacky Races: Mad Motors

Semana del 21 al 27 de mayo
King of Fighters XI
KOF Maximum Impact 2

Sem. del 28 de mayo al 4 de junio
Falling Stars
Metal Slug Anthology
The Shield

Semana del 5 al 11 de junio
Naruto Uzumaki Chronicles
Rogue Galaxy
Tomb Raider Anniversary



King of Fighters XI llega a PS2 para deleite de los fanáticos de la lucha en 2D.

PSP

Semana del 14 al 20 de mayo
Marvel Trading Card Game
Crush
Great Battles of Rome
Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo
Serie económica Virgin Outlet
SOCOM Fireteam Bravo 2
Xyanide Resurrection

Sem. del 28 de mayo al 4 de junio
Capcom Puzzle World
Hot Brain
Hotwheels Ultimate Racing
Smash Court Tennis 3
World Champ. Poker 2

Semana del 5 al 11 de junio
Crazy Taxi
Practical IQ
Super Pocket Tennis



Smash Court Tennis 3 es una sólida alternativa a *Virtua Tennis 3* en PSP.

PS3

Semana del 14 al 20 de mayo
Piratas del Caribe: En el Fin del Mundo

Semana del 12 al 18 de junio
Colin McRae DIRT
Singstar

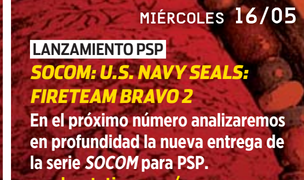
Nota. Estas fechas son orientativas.

CALENDARIO

DEL 15 DE MAYO AL 15 DE JUNIO

MARTES 15/05
LANZAMIENTO PS2, PS3 Y PSP
PIRATAS DEL CARIBE: EN EL FIN DEL MUNDO
Jack Sparrow y cía. vuelven con más aventura para las tres consolas.
http://disney.go.com/disneypictures/pirates/

MIÉRCOLES 16/05
LANZAMIENTO PSP
SOCOM: U.S. NAVY SEALS: FIRETEAM BRAVO 2
En el próximo número analizaremos en profundidad la nueva entrega de la serie *SOCOM* para PSP.
es.playstation.com/psp

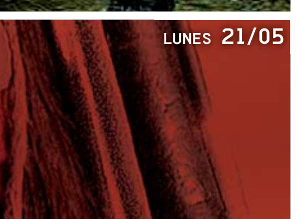




VIERNES 18/05

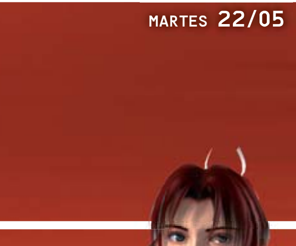


DOMINGO 20/05



LUNES 21/05

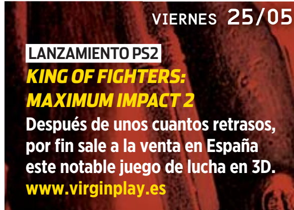
MARTES 22/05



MIÉRCOLES 23/05



JUEVES 24/05



VIERNES 25/05
LANZAMIENTO PS2
KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT 2
Después de unos cuantos retrasos, por fin sale a la venta en España este notable juego de lucha en 3D.
www.virginplay.es



DOMINGO 27/05



LUNES 28/05



MARTES 29/05



MIÉRCOLES 30/05





VIERNES 01/06
LANZAMIENTO PS2
METAL SLUG ANTHOLOGY
Después de brillar en PSP, esta recopilación que incluye los siete *Metal Slug* sale en PS2. Una joya que no debería faltar en tu colección.
www.virginplay,es

SÁBADO 02/06





MARTES 05/06
LANZAMIENTO PS2
TOMB RAIDER ANNIVERSARY
Lara Croft se despide de PS2 con un alucinante "remake" de su primera aventura. La versión de PSP no saldrá hasta el mes que viene.
www.tombraider.com

MIÉRCOLES 06/06

JUEVES 07/06
LANZAMIENTO PS2
NARUTO: UZUMAKI CHRONICLES
Naruto protagoniza esta aventura cargada de combates "marca de la casa" que hará las delicias de la legión de fans que ya tiene la serie.
www.es.atari.com

SÁBADO 09/06





LUNES 11/06
LANZAMIENTO PS3
COLIN MCRAE: DIRT
El rey de los juegos de rally quiere seguir manteniendo su trono también en PS3. En este mismo número podéis leer nuestro avance.
www.codemasters.com



MIÉRCOLES 13/06
LANZAMIENTO PS3
SINGSTAR
30 nuevos temas y un importante componente Online serán los platos fuertes del estreno de *Singstar* en la nueva consola de Sony.
www.es.playstation.com

JUEVES 14/06
LANZAMIENTO PSP
CRAZY TAXY
Un entretenido arcade con sabor a clásico que se adapta muy bien a las peculiaridades de PSP. Para saber más, no te pierdas nuestra review.
www.sega-europe.com



FUTUROS ÉXITOS PARA SEGUIR SOÑANDO CON **PS3**

¿Eres el afortunado poseedor de una PS3? Enhorabuena, tienes la mejor consola del mercado. ¿Todavía no la tienes? Pues ve pensando en adquirirla o te perderás estos diez bombazos que demostrarán que PS3 es la consola definitiva.



LOS 10 JUEGOS MÁS ESPERADOS

1 GRAND THEFT AUTO IV

EL MÁS DESEADO, CADA VEZ MÁS CERCA



El inconfundible estilo *GTA* (misiones a pie y en vehículos) volverá con un "look" más realista y a la altura de PS3. Los coches serán alucinantes.



GTA IV volverá a Liberty City, una especie de "Nueva York según Rockstar", con cinco barrios, como Bohan (el Bronx) o Broker (Brooklyn), y cada uno contará con sus principales señas de identidad.

AVENTURA DE ACCIÓN | ROCKSTAR | NOVIEMBRE

¿Qué se sabe? La nueva y esperada entrega de *GTA* volverá a Liberty City, una especie de "Nueva York según Rockstar". Estará protagonizada por Niko Bellic, un inmigrante de la Europa del este que buscará allí un futuro mejor... al estilo *GTA*.

¿Qué le hace especial? La ciudad más detallada y con más vida jamás vista en un juego, misiones más variadas (ya está confirmado que habrá helicópteros y jetpack, y tampoco faltarán los "romances"), multijugador, Online... ¡Y es un *GTA*!

¿Qué esperamos de él? Pues que supere al soberbio *GTA San Andreas* en todos los sentidos: libertad de acción, posibilidades, variedad, "mala uva", duración, una banda sonora a la altura, posibilidad de escuchar nuestros temas favoritos...



» METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

NUEVOS RETOS PARA UN VIEJO SOLDADO



Un maduro Snake se verá envuelto en un conflicto que le llevará a lugares como Oriente Medio, Europa y Sudáfrica.

AVENTURA DE ACCIÓN | KONAMI | FINALES 2007

¿Qué se sabe? *MGS4* comenzará tres años después del final de *MGS2*. Snake será el "prota" y volverán viejos conocidos como Ocelot, Raiden, Otacon, Meryl, Vamp...

¿Qué le hace especial? El sigilo será menos importante que la acción y la táctica. Estaremos en medio de una guerra y podremos tratar con los distintos bandos.

¿Qué esperamos de él? Una experiencia de juego tan intensa como en otros *MGS*, una trama a la altura de la saga, sorpresas "made in Kojima", usos del Sixaxis...

Volverá la ambientación con toques futuristas: prototipos de armas (que serán modificables), cyborgs y, cómo no, un nuevo Metal Gear.



» FINAL FANTASY XIII

ASÍ SERÁ EL ROL DEL FUTURO

ROL | SQUARE ENIX | SIN CONFIRMAR

¿Qué se sabe? El estreno de *FF* en PS3 será un juego de rol técnicamente espectacular con un sistema de combate más ágil y dinámico.

¿Qué le hace especial? Parece que los combates seguirán el camino de *FFXII* y se desarrollará en un universo compartido con otros *Final Fantasy*.

¿Qué esperamos de él? Una historia inolvidable, alucinantes novedades jugables, elementos típicos de los *FF* revisados con el potencial de PS3...



La chica de la pantalla se llama Lightning y es una guerrera de oscuro pasado experta en el manejo de pistola, espada y magias.



» GRAN TURISMO 5

LA CONDUCCIÓN MÁS REALISTA

VELOCIDAD | SONY | SIN CONFIRMAR

¿Qué se sabe? Tras cancelar *Gran Turismo HD*, Polyphony se está volcando con *GT5* con la idea de realizar el simulador más realista jamás visto, aunque parece que los coches seguirán sin deformarse en los choques.

¿Qué le hace especial? Será cien veces más detallado que *GT4* y posiblemente por primera vez incluya motos y marcas inéditas.

¿Qué esperamos de él? Que explote el potencial de PS3 para ofrecernos la experiencia de conducción definitiva, además de nuevas opciones Online.



5 DEVIL MAY CRY 4

EL CAZADEMONIOS... ¿CAZADO?

DMC4 será otra vibrante aventura de acción cuya trama se desarrollará entre lo sucedido en *DMC* y *DMC2.*

Los combates contra los jefes de fin de fase. serán espectaculares. Ya hemos visto a Frost (arriba) y a Berial, un demonio de fuego.

Dante cederá parte del protagonismo a Nero, un guerrero de similar estética y armas, pero con nuevos poderes. ¿Qué relación habrá entre ambos?

El combate será la piedra angular del desarrollo. Combinaremos armas de fuego, espada y el Devil Bringer y aprenderemos nuevos movimientos.

AVENTURA DE ACCIÓN | CAPCOM | FINALES 2007

¿Qué se sabe? Su historia se sitúa entre *DMC* y *DMC2.* Dante compartirá protagonismo con Nero, un guerrero con estética y armas similares pero con un nuevo poder, el Devil Bringer, con el que podremos agarrar enemigos o alcanzar lugares u objetos inaccesibles de otro modo.

¿Qué le hace especial? Su hipercuidada estética, la chulería de los protagonistas y los impresionantes enemigos finales, que en algunos casos recordarán a *God of War II.*

¿Qué esperamos de él? Pues que eleve la exitosa fórmula de los *DMC* a la máxima potencia: combates aún más rápidos y con más posibilidades, arrolladora puesta en escena...

6 RESIDENT EVIL 5

LA PESADILLA CONTINÚA

SURVIVAL HORROR | CAPCOM | 2008

¿Qué se sabe? *Resident Evil 5* estará protagonizado por Chris Redfield y nos llevará a un paraje desértico, en el que el calor jugará un papel especial (provocándonos incluso alucinaciones). En cuando a los enemigos serán mucho más rápidos y listos que en los *Resident Evil* anteriores.

¿Qué le hace especial? Su nueva y original ambientación y saber qué pasó con Chris Redfield.

¿Qué esperamos de él? Después del excelente *RE4*, esperamos que Capcom siga introduciendo acertadas novedades jugables que hagan crecer la saga. Y por supuesto, un apartado gráfico brutal.



La acción jugará un papel importante y la cámara estará sobre nuestros hombros al estilo *RE4.* Los enemigos serán rapidísimos.

7 » ASSASSIN'S CREED

ACCIÓN Y SIGILO EN LAS CRUZADAS

■ *Assassin's Creed* se desarrolla en 1191, mientras el ejército de Ricardo Corazón de León se enfrenta al de Saladino para recuperar la Tierra Santa. Parece que interactuaremos con ambos bandos.

AVENTURA DE ACCIÓN | UBISOFT | FINALES 2007

¿Qué se sabe? Ambientado en la Tercera Cruzada, manejaremos a Altair, un asesino perteneciente a una secta que tiene como fin restaurar la paz a cualquier precio.

¿Qué le hace especial? Ofrecerá bastante libertad de acción y un desarrollo abierto, además de una historia llena de giros y un enfoque del sigilo nunca visto.

¿Qué esperamos de él? Pues que sea una perfecta mezcla entre *Hitman* y *Prince of Persia*, además de incorporar jugosos elementos propios.

■ Ofrecerá bastante libertad. Nos moveremos libremente (a pie o a caballo) y las misiones podrán cumplirse de distintas maneras.



8 » HEAVENLY SWORD

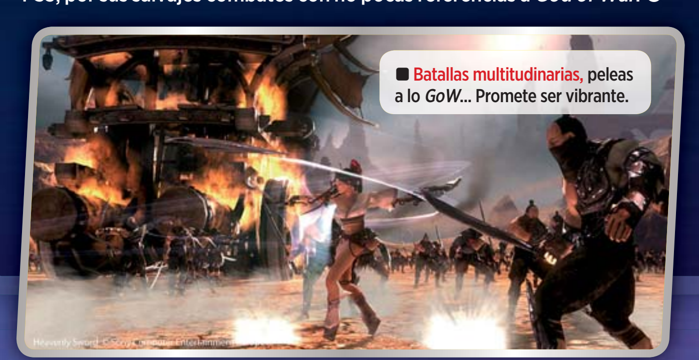
EMPUÑA LA ESPADA CELESTIAL

ACCIÓN | SONY | SEPTIEMBRE

¿Qué se sabe? Narra el mito de la Espada Celestial, un arma que consume el alma de su portador. Pero nuestra pelirroja heroína, Nariko, la empuñará para vengarse de un tirano rey (interpretado por Andy "Gollum" Serkis).

¿Qué le hace especial? Combates verdaderamente multitudinarios, una carismática protagonista y una puesta en escena que promete.

¿Qué esperamos de él? Puede ser el nuevo referente de la acción en PS3, por sus salvajes combates con no pocas referencias a *God of War*.



■ Batallas multitudinarias, peleas a lo *GoW*... Promete ser vibrante.



9 » PRO EVOLUTION SOCCER 7

FÚTBOL DE NUEVA GENERACIÓN

DEPORTIVO | KONAMI | OCTUBRE

¿Qué se sabe? Lleva 2 años en desarrollo. Quiere ser el simulador más realista y emocionante de la historia.

¿Qué le hace especial? Será el más completo de la serie, con 13 ligas incluyendo la española y la Premier inglesa.

¿Qué esperamos de él? No sólo gráficos superiores (que también), sino importantes mejoras jugables y en la IA que le hagan ganar aún más realismo.



■ Juan Carlos Rivero y Julio Maldonado serán los comentaristas de *PES7*.



10 UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE

¿INDIANA JONES Y LARA CROFT? UNOS APRENDICES...

AVENTURA DE ACCIÓN | SONY | OTOÑO

¿Qué se sabe? Será una aventura de acción protagonizada por Nathan Drake, un arqueólogo y "cazatesoros" que va tras las huellas del famoso corsario del siglo XVI Sir Francis Drake y de su tesoro. El vibrante desarrollo nos llevará de la selva del Amazonas hasta una isla del Pacífico, pasando por un submarino nazi de la II Guerra Mundial.

¿Qué le hace especial? Un guión de cine, unos gráficos soberbios y una elaborada mezcla de acción, saltos, puzzles y sigilo. Y que es de Naughty Dog, autores de *Jak & Daxter.*

¿Qué esperamos de él? Aire fresco y originalidad en un género que ya empezaba a estar algo saturado en PS2...

Nathan Drake y Elena Fisher vivirán una aventura de película siguiendo las huellas del corsario del siglo XVI Sir Francis Drake.

El desarrollo mezclará con acierto acción, sigilo, puzzles, plataformas, conducción... Y será muy cinematográfico (casi una hora de vídeos).

PERO AÚN HAY MÁS...

Si con los 10 bombazos anteriores no os hemos convencido, ¿qué os parecen estos?

SILENT HILL 5

SURVIVAL HORROR | KONAMI | SIN CONFIRMAR

Según sus creadores, la idea es volver a las raíces jugables de la saga, concretamente a *SH2*...

TEKKEN 6

LUCHA | NAMCO | SIN CONFIRMAR

Habrá novedades jugables y posiblemente trofeos que podremos exhibir en el portal Home.

JOHN WOO PRESENTS STRANGLEHOLD



ACCIÓN | MIDWAY | SEPTIEMBRE

Tras la peli "Hervidero", Chow Yun Fat vuelve a ser el Inspector Tequila en este derroche de acción y tiempo bala "made in Hong Kong".

RATCHET & CLANK TOOLS OF DESTRUCTION

PLATAFORMAS | SONY | FINALES 2007

Estos héroes espaciales volverán a casa por Navidad con mejor "look" y nuevas sorpresas.

INDIANA JONES

AVENTURA DE ACCIÓN | LUCASARTS | 2008

El año que viene habrá nueva peli y una aventura de acción que nos dejará boquiabiertos.

LITTLE BIG PLANET

PLATAFORMAS | SONY | OTOÑO

Este original plataformas cooperativo para 4 jugadores solo estará disponible en el Store.

WWE SMACKDOWN VS RAW 2008

LUCHA | THQ | OTOÑO

Los mejores luchadores de wrestling volverán a medirse en un juego que dejará en pañales a los de PS2.

GOD OF WAR III

AV. DE ACCIÓN | SONY | SIN CONFIRMAR

Después del alucinante final de *GoW II*, estamos deseando que Kratos continúe su gesta en PS3.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

NINJA GAIDEN SIGMA

¡YA LO HEMOS JUGADO!

EL NINJA MÁS LETAL, LISTO PARA CONQUISTAR PS3

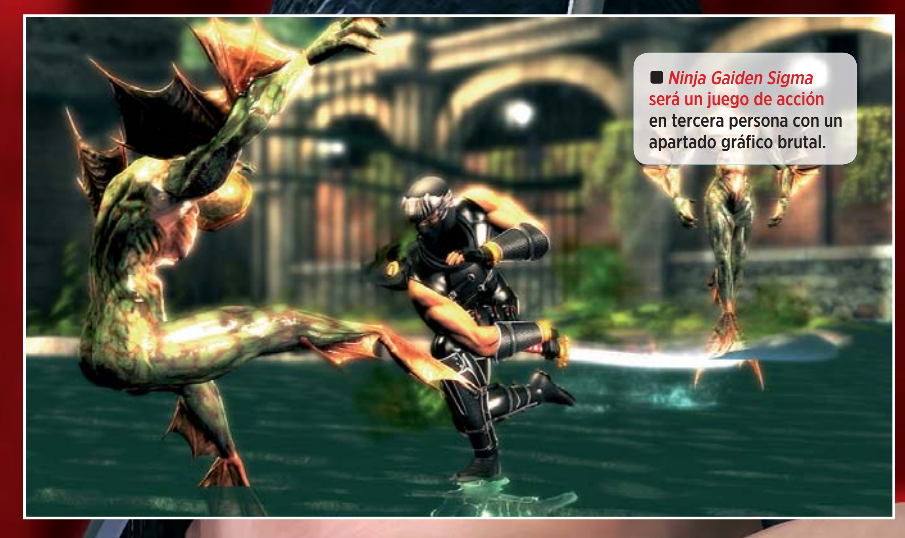
***Ninja Gaiden* fue uno de los mejores juegos exclusivos de la extinta Xbox. Si te quedaste con ganas de disfrutarlo, estás de enhorabuena. PS3 recibirá muy pronto una versión mejorada y ampliada de este sensacional beat'em up.**

PS3 | BEAT'EM UP | TECMO | JUNIO/JULIO

Ninja Gaiden nació en los salones recreativos en 1988, y llegó a Europa bajo el título de *Shadow Warriors*. Su éxito propició que fuera adaptado a distintas plataformas y que además tuviera unas cuantas secuelas. Y tras un período de descanso de muchos años, en 2004 Tecmo recuperó la saga... y lo hizo con un beat'em up magistral en todos los sentidos. De hecho, *Ninja Gaiden* nos parece uno de los mejores juegos de la extinta Xbox. Sus rapidísimas peleas llenas de alternativas, su soberbia jugabilidad y, sobre todo, su explosiva puesta en escena lograron que, en aquella época, se nos pusieran los "dientes largos", ya que tanto este juego como su revisión, *Ninja Gaiden Black*, fueron exclusivos de Xbox.

Hayabusa cambia de bando

Por fortuna, en el pasado Tokyo Game Show, Tecmo anunció que PS3 recibiría una nueva versión de este éxito de Xbox con distintas mejoras, extras y, sobre todo, con un apartado técnico digno de la llamada "nueva generación". Su nombre es *Ninja Gaiden Sigma* y lo mejor es que ya está confirmado que llegará a nuestro país en vera-



Ninja Gaiden Sigma será un juego de acción en tercera persona con un apartado gráfico brutal.







Los combates son vibrantes y están llenos de posibilidades: distintas armas (cuerpo a cuerpo y a distancia), magias, fintas, movimientos especiales...

"El camino del ninja es el camino de soportar, sobrevivir y prevenir todo lo que pueda destruirnos". Cuando probéis el juego comprenderéis esta frase pronunciada por un legendario maestro ninja real.

Ninja Gaiden Sigma será un impresionante derroche de acción protagonizado por un ninja legendario.

no, de la mano de Proein.

Ninja Gaiden Sigma cuenta la historia de Ryu Hayabusa, un joven ninja del clan Hayabusa y descendiente del Linaje del Dragón. Desde el principio de los tiempos, este linaje ha custodiado la Espada del Dragón Negro, un arma que encierra un poder inimaginable. Pero ahora la espada ha sido robada por el malvado Imperio Vigoor, que de paso ha arrasado la aldea natal de Ryu. Como único representante vivo del clan, Ryu deberá empuñar la legendaria Espada del Dragón y vengarse del Imperio, enfrentándose a sus ninjas y demonios en 16 frenéticos niveles de acción sin tregua.

Desarrollo frenético

Así pues, preparaos para un desarrollo vibrante en el que los múltiples combates no nos concederán ni un momento de respiro. Cierto es que también habrá lugar para las plataformas e incluso sencillos puzzles. Pero no nos engañemos, el verdadero punto fuerte de *Ninja Gaiden Sigma* estará en sus emocionantes peleas, que estarán llenas de alternativas. A nuestro al- »


Los escenarios serán variados: una fortaleza, la aldea natal de Ryu, una ciudad, un zeppelin...

» ASÍ SERÁ EL PRIMER **GRAN BEAT'EM UP** QUE VEREMOS EN **PS3**

Tradicionalmente los beat'em up han pecado de ser limitados y repetitivos, pero por suerte, esto no será aplicable a *NGS*. Si no os convence su alucinante puesta en escena (que sería muy raro), lo harán sus rapidísimas y técnicas peleas, las alucinantes armas, magias y combos de ataques que desplegaremos, la emocionante trama... Será un beat'em up completísimo.


ACCIÓN A TOPE Las peleas, llenas de alternativas, no nos concederán ni un respiro.


PELEAS Y ALGO MÁS También habrá plataformas y algún sencillo puzzle.


TÉCNICAMENTE SUBLIME La puesta en escena de *NGS* es impresionante.



Una de las novedades de *Sigma* es el poder manejar a Rachel en tres niveles exclusivos, con sus armas, etc.



Sobrevivir en *Ninja Gaiden* requerirá habilidad y mucho entrenamiento. Aunque los menos hábiles tendrán un modo de dificultad más asequible.



Ninja Gaiden Sigma contará con todas las armas del original (katana, arco, shurikens, bastón...) y algunas nuevas, como un par de espadas.

Su vibrante desarrollo y explosiva puesta en escena le convertirán en todo un referente en el género de la acción.

cance tendremos todas las técnicas propias de un ninja: armas (katana, shurikens, nunchakus, arco...), distintas magias y habilidades especiales como correr por las paredes o por el agua (una de las novedades). A ello hay que sumar buenos recursos defensivos, como bloqueos y un sistema de fintas similar al que se usa en *God of War*. Pero no os confiéis: nuestros rivales son poderosos demonios y ninjas casi tan letales como nosotros. Aquí no valdrá de nada "aporrear" botones. *Ninja Gaiden Sigma* es un juego muy técnico, y habrá que calcular con precisión nuestros golpes, combos, bloqueos y fintas, tanto en combates contra enemigos "rasos" como (sobre todo) contra los jefes de fin de fase.

Mejoras y novedades en PS3

Eso sí, aunque el desarrollo será todo un desafío y avanzar requerirá habilidad y muchas horas de entrenamiento, entre las novedades de *Sigma* tenemos un nivel de dificultad más asequible que en el original (será similar a lo que se vio en *Ninja Gaiden Black*). Además, podéis apuntar un nuevo personaje controlable (la voluptuosa cazadora de demonios Rachel, que contará con sus propias magias y niveles exclusivos), nuevas acciones y armas y distintos usos de los sensores del Sixasis (para las magias y escapar de los enemigos). Pero la novedad más llamativa estará en su mejorado apartado gráfico, muchísimo más espectacular si cabe que el original (según nos han dicho en Proein llegará a los 1080p corriendo a 60 "frames" por segundo). Sin duda, un impresionante beat'em up que brillará como se merece en nuestras flamantes PS3. Muy pronto podremos vivir en nuestras propias carnes el camino del ninja...

LAS COMPARACIONES SON ODIOSAS...

... pero inevitables. *Ninja Gaiden* fue uno de los mejores juegos de Xbox, pero los años no pasan en balde. *Ninja Gaiden Sigma* tendrá todo lo bueno de aquel juego y los añadidos y mejoras de *Ninja Gaiden Black*, además de incorporar jugosos extras y un apartado técnico en la línea de lo que puede ofrecer PS3.



NINJA GAIDEN (XBOX) Aunque en su momento fue impresionante, la versión de PS3 dejará "en pañales" al de Xbox.



NINJA GAIDEN SIGMA (PS3) Según la distribuidora del juego, correrá a 60 fps a una resolución máxima de 1080p.

EL CAMINO DEL NINJA

Más conocido en Europa como *Shadow Warriors* y en Japón como *Ninja Ryukenden* (algo así como la Leyenda del Ninja de la Espada del Dragón), la saga *Ninja Gaiden* narra la historia de Ryu Hayabusa, un letal ninja que empezó sus aventuras en los salones recreativos en 1988. Tras distintas conversiones de aquel juego para no pocos sistemas y algunas secuelas, Tecmo resucitó la franquicia en 2004.

NINJA GAIDEN (1988)

En el primer *Ninja Gaiden*, Ryu debe evitar el despertar de un demonio y descubrir al asesino de su padre. Salió en recreativa y poco después para múltiples sistemas: NES, Master System, Game Gear, Atari Lynx...



NINJA GAIDEN II (1990)

En *The Dark Sword of Chaos*, Ryu debe recuperar una espada de terrible poder. Salió para NES y tardó nada menos que cuatro años en llegar a Europa. Como veis, hay cosas que no cambian...



NINJA GAIDEN III (1991)

En *Ninja Gaiden III: The Ancient Ship of Doom*, Ryu es acusado injustamente de un crimen y tiene que enfrentarse a su "doble". Salió para NES y Lynx... pero este último no llegó a Europa.



NINJA GAIDEN SHADOW (1991)

Game Boy, la legendaria portátil de Nintendo también tuvo su versión de *Ninja Gaiden*. Éste sí salió en Europa (la portada es la de aquí). Observad el cambio de nombre y en el diseño de Ryu (cara descubierta, etc.).



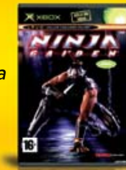
NINJA GAIDEN TRILOGY (1995)

Tecmo no quiso que las aventuras de Ryu cayeran en el olvido y sacó un recopilatorio para Super Nintendo con los tres *Ninja Gaiden* de NES. Como veis, ya en esos tiempos existían los recopilatorios...



NINJA GAIDEN (2004)

Tuvieron que pasar casi 10 años para volver a ver a Ryu en acción, pero la espera mereció la pena. *Ninja Gaiden* fue un magistral beat'em up de Xbox cuyo desarrollo disfrutaremos ahora en PS3.



NINJA GAIDEN BLACK (2005)

Un año después del original, Tecmo sacó una revisión con distintas mejoras y añadidos (nuevas armas, dos nuevos niveles de dificultad, nuevas misiones, ranking Online...). Todo esto estará en PS3.



UNA NUEVA **GENERACIÓN** DE JUEGOS **BÉLICOS**

LA GUERRA ESTALLA EN PS3

Los shooters de corte bélico han gozado de gran éxito en PS2.... pero sólo en la nueva generación van a ofrecer experiencias más inmersivas y realistas. Sólo hace falta echar un vistazo a este trío de ases...



MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

UN HOMENAJE A LOS **HÉROES CAÍDOS**... DEL CIELO

PS3 | ELECTRONIC ARTS | SHOOT'EM UP | 31 DE AGOSTO

¡YA LO HEMOS JUGADO!

Convertidos en un paracaidista, viviremos la II Guerra Mundial con una libertad de acción inédita.

Junio de 1943. En la operación Husky, el ejército estadounidense lanza a sus paracaidistas tras las líneas nazis en Sicilia. Así comenzará un juego que nos meterá en la piel del soldado americano Boyd Travis. Y todas las operaciones históricas en las que intervendremos empezarán igual: saltando desde un avión, observando a vista de pájaro un campo de batalla abierto... y con un control absoluto sobre el paracaídas. La elección del punto de aterrizaje marcará el desarrollo: podremos descender sobre un tejado y sorprender a los nazis desde una posición elevada, lanzarnos sobre un objetivo fuertemente resguardado o caer en una callejuela segura para atacar por sorpresa... La libertad para elegir nuestro camino y el orden de los objetivos será absoluta. Y otros elementos contribuirán al realismo: gracias a su mejoradísima I.A., nazis y soldados aliados buscarán las mayores ventajas a la hora de atacar, como coberturas más resistentes o posiciones elevadas. Y también personalizaremos las armas con piezas como culatas o soportes, como hacían los auténticos combatientes.



Todas las misiones comenzarán saltando desde el avión. Veremos el escenario a vista de pájaro y tendremos libertad para elegir el lugar de la caída.



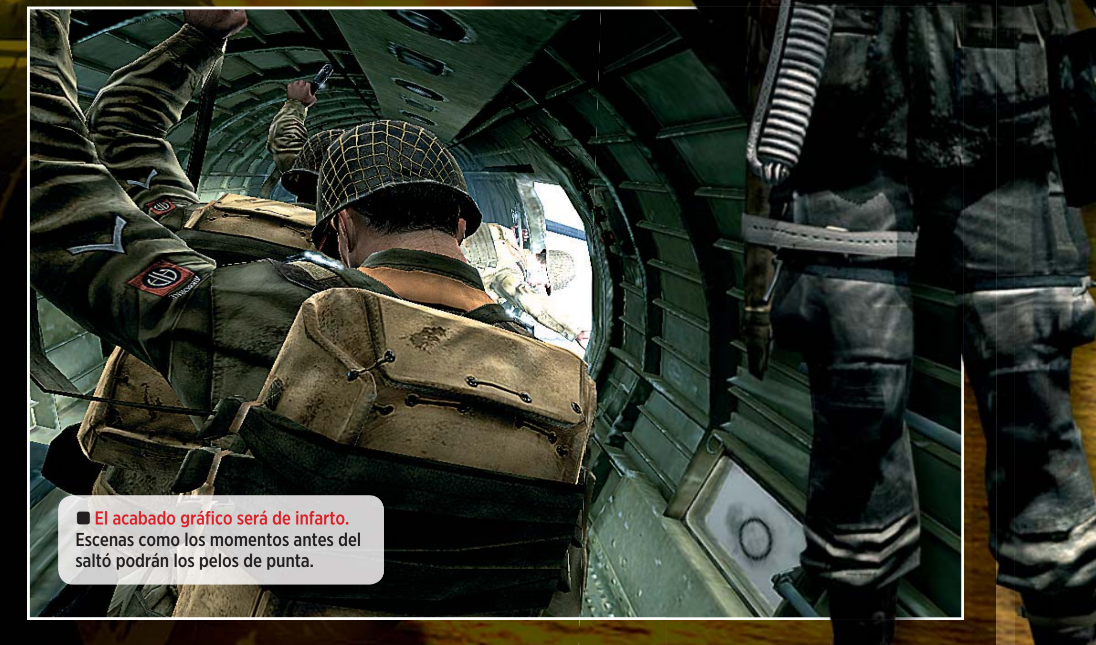
Habrá novedades jugables, como mejorar las armas o usar el sensor de movimientos para inclinarnos y mirar tras parapetos.



Desde la operación Husky en Sicilia a la operación Varsity que acabó con la toma de Berlín, el juego recreará auténticas operaciones paracaidistas del ejército de los Estados Unidos.







El acabado gráfico será de infarto. Escenas como los momentos antes del saltó podrán los pelos de punta.

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

LA GUERRA GOLPEA PS3 CON EL BRUTAL PODER DEL **ARMAMENTO ACTUAL**

¡PRIMERAS IMÁGENES!





Un conflicto ficticio y moderno que afecta a todo el planeta será el escenario del nuevo *Call of Duty*.



PS3 | ACTIVISION | ACCIÓN | NOVIEMBRE 2007

***Call of Duty* abandona la II Guerra Mundial y salta al futuro inmediato con un conflicto ficticio que reflejará espectacularmente la guerra moderna.**

La saga *Call of Duty* cambiará de tercio con una cuarta entrega en la que los nazis, Normandía y otros capítulos ya vistos hasta la saciedad dejarán su sitio a conflictos de carácter más "cercano". Eso sí, en ningún momento intentará recrear un conflicto real y en su lugar ofrecerá un escenario ficticio, del que apenas se ha visto un detalle: un militar ruso, nostálgico del poder soviético, es el responsable de poner el mundo patas arriba...

El juego estará influido por el cine y la televisión, y mostrará escenarios y situaciones propias de películas como "Black Hawk Derribado", con soldados descendiendo de helicópteros para asaltar una ciudad de apariencia árabe, calles constantemente castigadas por las explosiones, visión nocturna desde un helicóptero para lanzar un proyectil en una operación al cobijo de la oscuridad de la noche...

El conflicto que nos propondrá *COD4* parece afectar a buena parte del mundo, y tan pronto estaremos en una ciudad en mitad del desierto como en unas pobladas montañas... o incluso en un aeropuerto, en un avión secuestrado. Para cada situación contaremos con el armamento adecuado, acorde con los tiempos actuales. No faltarán todo tipo de visores, zooms, equipamiento para la guerra química, armas de precisión, misiles antitanque dirigidos por calor o incluso los trajes de camuflaje que utilizan los francotiradores (llamados Ghillie). Y "pese" a todos estos adelantos, el juego seguirá la línea de anteriores *COD*: un espectáculo de explosiones, tiroteos y caos, potenciado por una física y unos efectos de luces y sombras nunca vistos, que reproducirán como en ningún otro juego el fragor de la batalla... y la llamada del deber.



La tecnología bélica más moderna tendrá su sitio en el juego, incluidos misiles dirigidos por satélite.



Gráficamente, *COD 4* dará la auténtica medida de PS3. Su realismo nos dejará con la boca abierta.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

UNA NUEVA ESTIRPE DE **COMANDOS DE ÉLITE**

PS3 | UBISOFT | ACCIÓN TÁCTICA | SEPTIEMBRE 2007

El aclamado novelista norteamericano Tom Clancy, creador de sagas como *Splinter Cell*, nos pone al frente de una unidad de élite ficticia: los Ghost.

En un futuro no muy lejano, las distintas milicias mexicanas combatirán para hacerse con el control del país... y el conflicto salpicará al gobierno de los USA al existir indicios de peligro nuclear. Nosotros nos convertiremos en el jefe de una unidad Ghost, una ficticia fuerza especial compuesta por un puñado de hombres equipados con el último grito tecnológico, con los que tendremos que cumplir todo tipo de operaciones: rescatar rehenes, limpiar campamentos enemigos...

El desarrollo será el habitual de un juego de acción táctica: daremos órdenes a los soldados que nos acompañan, utilizaremos parapetos para evitar los disparos enemigos, usaremos el sigilo... Y también contaremos con un sinfín de ventajas sobre el enemigo, como un completo sistema de comunicaciones que, aparte de permitirnos hablar con nuestros hombres (nos "cantarán" las posiciones de los enemigos) también servirá para conectarnos a su cámara de vídeo y ver lo que ellos están viendo. Por si fuera poco, también dispondremos de drones o pequeños robots aéreos que mostrarán las posiciones enemigas desde el cielo, vehículos para recorrer zonas peligrosas (a los que también podremos dar órdenes) y un sinfín de adelantos más. Y todo en una gran variedad de entornos, como ciudades en guerra o desiertos, y con un acabado gráfico a la altura de la nueva generación. Además, ofrecerá muchos modos multijugador, desde una campaña cooperativa para 2 jugadores a impresionantes duelos por equipos para hasta 16 jugadores. Si nada se tuerce, lo jugaremos a finales de verano.



Dirigiremos a un comando de élite en un conflicto ficticio salido de la imaginación de Tom Clancy.



La táctica se unirá a la acción: dar las órdenes adecuadas a nuestros compañeros será garantía de éxito.







Dispondremos de un sistema de telecomunicaciones y cámaras que proyectarán en nuestro visor lo que está viendo cada miembro del equipo.



TOMB RAIDER ANNIVERSARY. Lara regresa con una aventura mítica.



RATCHET & CLANK. El dúo de PS2 debuta a lo "grande" en PSP.



DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2. Goku sigue peleando en la portátil.

NOVEDADES

Los mejores lanzamientos del mes analizados a fondo

PlayStation 3

PlayStation 2

PSP

UN MES DE... "PELÍCULA"

Mayo va a ser el mes de Spider-Man... tanto en el cine como en consola, donde ya podéis disfrutar de su nueva y espectacular aventura (por ahora en PS3 y PS2, más adelante en PSP). Sin duda, es un título que demuestra una vez más que un videojuego basado en una película no tiene porque ser malo... Y tranquilo, que si lo tuyo no son los superhéroes, hay mucho más donde elegir. En PS2 brillan con luz propia *Tomb Raider Anniversary* (el remake de la primera aventura de Lara Croft), así como el campeonato de superbikes de *SBK 07* o las impresionantes opciones multijugador que ofrece *SOCOM U.S. Navy Seals Combined Assault.* PSP tampoco se queda atrás y este mes nos deja algunos juegazos, como *Dragon Ball Z Shin Budokai 2* o el debut de *Ratchet & Clank*, otro prodigio de la técnica que seguro no os dejará indiferentes: ¡es igualito que en PS2!



Spider-Man debuta en PS3 con una aventura más espectacular y variada.



Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...

Así puntuamos los juegos de PS3. Cuando leáis nuestras reviews de los primeros juegos para PS3 tal vez os sorprendáis con algunas notas, que es posible os parezcan un poco bajas. Os lo explicamos. La razón es que, como siempre que sale una nueva consola, valoramos los juegos en función del potencial de esa consola y no con relación a otros juegos para otras ya existentes. Por ejemplo, un juego para PS3 con un 90 no significa que sea "peor" que un juego para PS2 con un 93 (incluso aunque sean dos versiones del mismo juego). Significa, simplemente, que ese juego merece un 90 en esa consola.

Código de descriptores  PEGI El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:



12+ EDAD RECOMENDADA

CONTENIDO DISCRIMINATORIO

DROGAS

SE DICEN PALABROTAS

SEXO EXPLÍCITO

JUEGO DE TERROR

CONTENIDO VIOLENTO



Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
TREYARCH
Editor
ACTIVISION
Lanzamiento
2 DE MAYO
Precio PS3
69,95 €
Precio PS2
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Jugadores Online
NO
Guardar partidas
AL FINALIZAR MISIÓN
Página web
HTTP://SM3THEGAME.COM/



El Hombre Araña protagoniza una nueva aventura de acción basada en su tercera película, y que al igual que el film, rebosa espectacularidad.

JUEGO RECOMENDADO Play Manía







LA **AVENTURA DEFINITIVA** DEL HOMBRE ARAÑA

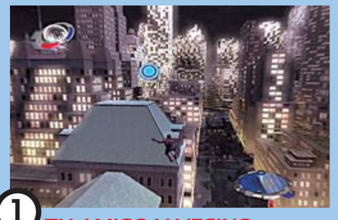
Spider-Man 3

Nueva York está bajo la amenaza de los peores supervillanos y sólo un héroe puede vencerlos... Si antes consigue vencer la oscuridad de su interior.

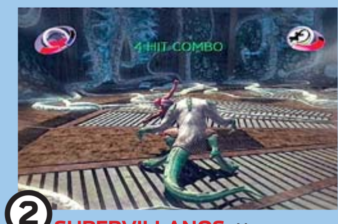
Si la primera película de Spider-Man nos dejó alucinados, el juego basado en dicho film no se quedó atrás. Eso sí, ambos se quedaron pequeños cuando llegó "Spider-Man 2". Lo mismo que ha ocurrido con el estreno de la tercera película que ofrece, tanto en la gran pantalla como en nuestras consolas, el mejor Spider-Man que hemos visto hasta la fecha.

El juego cuenta con 10 tramas "principales" que se desarrollan en Nueva York, y que se entremezclan durante el juego para aportar variedad al desarrollo. Así, mientras que algunas están basadas en la nueva película, como el enfrentamiento con el nuevo Duende, la persecución del Hombre de Arena o la lucha final contra Veneno, también nos encargamos de otros enemigos extraídos directamente de los cómics o inventados para la ocasión: el Lagarto, Kraven, Escorpión, Kingping o Rino son solo algunos de los supervillanos que desfilan por el juego y ponen a prueba nuestra habilidad para detenerlos... Pero no sólo de supervilla-

LAS CLAVES PARA SER UN AUTÉNTICO **SUPERHÉROE**



1 **TU AMIGO Y VECINO.** Debemos balancearnos por una enorme réplica de Nueva York persiguiendo criminales, impidiendo delitos...



2 **SUPERVILLANOS.** Nunca podremos huir ante los "supermalos". Algunos sacados de los cómics y otros de la película. Y no son villanos comunes...



3 **¿ROJO O NEGRO?** Y esta vez, además, tenemos dos trajes: el negro nos vuelve más poderosos pero también más salvajes... ¿Cuál es mejor?

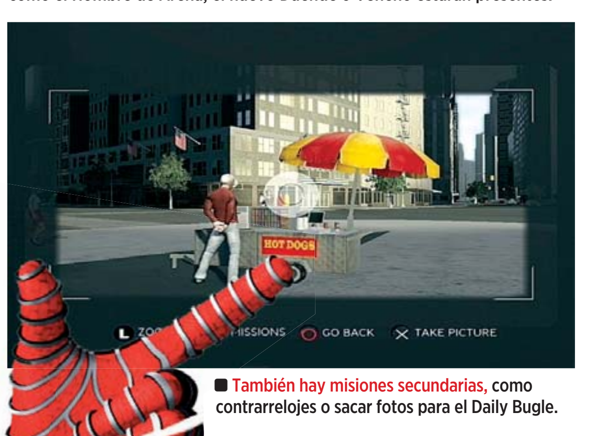
Spider-Man se estrena en PS3 con la mejor aventura del héroe vista hasta la fecha.



Nos balanceamos por Nueva York cumpliendo misiones de todo tipo: perseguir supervillanos, desactivar bombas, salvar inocentes...



El juego cuenta con misiones basadas en la película, por lo que villanos como el Hombre de Arena, el nuevo Duende o Veneno estarán presentes.



También hay misiones secundarias, como contrarrelojes o sacar fotos para el Daily Bugle.



» VERSIÓN PS2: CALIDAD INDISCUTIBLE

Siguiendo la estela de *Spider-Man 2*, esta tercera entrega no defraudará a los seguidores del héroe y de la acción en general. Obviamente la calidad gráfica es menor que en PS3, pero el desarrollo viene a ser más o menos el mismo (aunque no hay "quick time events" y la resolución de los puzzles es distinta). Y además, ofrece un DVD con extras, 2 villanos más (Morbius y El Grito) y el poder usar el traje negro cuando queramos. Un gran juego.

NOTA 88



DESARROLLO. Muy parecido al de PS3, aunque cuenta con dos villanos nuevos sacados de los cómics.

VESTUARIO. Al llenar la barra de furia podemos elegir en cualquier momento entre los trajes rojo y negro.

El Hombre Araña nos ofrece otra aventura en la que podemos movernos libremente por Nueva York combatiendo a los criminales.

nos vive el superhéroe. El crimen en la ciudad ha aumentado con la llegada de numerosas bandas que controlan diferentes territorios de Nueva York, por lo que patrullar por la ciudad y acabar con todas ellas se volverá otro de nuestros objetivos principales durante la aventura. Y eso no es todo, porque Nueva York guarda muchos más retos y secretos, como carreras contrarreloj balanceándonos entre edificios, búsqueda y desactivación de bombas, salvar a inocentes de todo tipo de peligros...

Para librar a la ciudad de todas las amenazas, Spider-Man hace uso de una extensa y fabulosa colección de habilidades y poderes, que podemos poner en práctica combinando cuatro botones, o lo que es lo mismo, puñetazos, saltos, patadas y el uso de la telaraña. Este sistema es profundo, pero a la vez sencillo en la práctica, y nos permite crear decenas de combos que se volverán más poderosos cuanto más los usemos. Además, nuestro sentido arácnido nos permite anticiparnos a los golpes y esquivar balas, revelar enemigos ocultos, bombas, pistas... incluso a través de las paredes. También se han introducido los tan "de moda" Quick Time Events, en los que debemos pulsar una serie de botones para resolver muchos combates o ciertas secuencias realmente espectaculares.
Por si todo esto fuera poco, Spider-Man lucirá durante algunas misiones un traje negro de origen alienígena, que volverá al Hombre Araña más poderoso de lo habitual, pudiendo realizar golpes especiales y movimientos bastante contundentes. Eso sí, mientras que en PS3 vestir este traje viene dado por la trama del juego, en PS2 podremos alternar entre »



Nuestro héroe cuenta con una enorme variedad de golpes, combos y poderes para hacer frente a todas las amenazas.

Además de acción también encontramos pequeños puzzles y minijuegos, como desactivar bombas, que aportan más variedad.



Para superar ciertos retos concretos o realizar acciones espectaculares, tendremos que pulsar secuencias de botones.



Acabar con las bandas criminales es otro de nuestros objetivos.



Nuestros poderes arácnidos nos permiten encontrar pistas ocultas.



Villanos de los cómics como el Lagarto o Kingpin también están en el juego, y para derrotarlos libramos espectaculares combates.





ambos en cualquier momento llenando la barra de furia y pulsando un botón, lo que deja a nuestra elección el jugar con el héroe "clásico" o con su lado oscuro...

Entrando ya en el apartado técnico, hay que destacar la sensacional recreación de Nueva York, con una calidad de texturas y efectos muy superior a la anterior aventura del héroe y con lugares muy reconocibles a simple vista. La física y el control también han mejorado respecto a *Spider-Man 2*, por lo que la experiencia de balancearnos a toda velocidad por la ciudad es alucinante, aunque eso sí, la cámara sigue alejándose mucho. El doblaje al castellano y la cuidada edición del juego, que tanto en PS3 como en PS2 ofrece contenidos extra del juego y la película, gustará a los fans del superhéroe. Eso sí, se podían haber incluido más misiones basadas en la película y haber aprovechado las peculiaridades del Sixaxis, aunque estos son pequeños fallos que no desmerecen en absoluto la que, sin duda, es la mejor aventura de Spidey vista en una consola hasta la fecha.

Spider-Man 3 ofrece acción a raudales, un desarrollo variado y una puesta en escena de lujo, tanto en PS2 como en PS3.

El traje negro, de origen alienígena, nos hace más poderosos, pero también más "salvajes".



El nuevo Duende es el personaje secreto que podemos manejar en la versión para PS3.

» LA OSCURIDAD DE UN HÉROE

El traje negro nos vuelve mucho más poderosos y nos permite realizar combos y movimientos nuevos durante la aventura.



PODER. Los combos con la red o los golpes normales hacen más daño, y podemos enlazarlos más rápido.



FURIA. El modo Furia se activa al llenar el medidor de golpes y nos permite ejecutar golpes especiales y demoledores.



BALANCEO. Los movimientos con la telaraña son más largos y veloces.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La variedad de misiones, la recreación de Nueva York y ¡convertirse en Spider-Man!

» LO PEOR
La cámara podía ser más cercana, no aprovecha el Sixaxis y pocas misiones de la peli.

Te gustará + que... SPIDER-MAN 2 (PS2)



Te gustará + que... HULK U. D. (PS2)



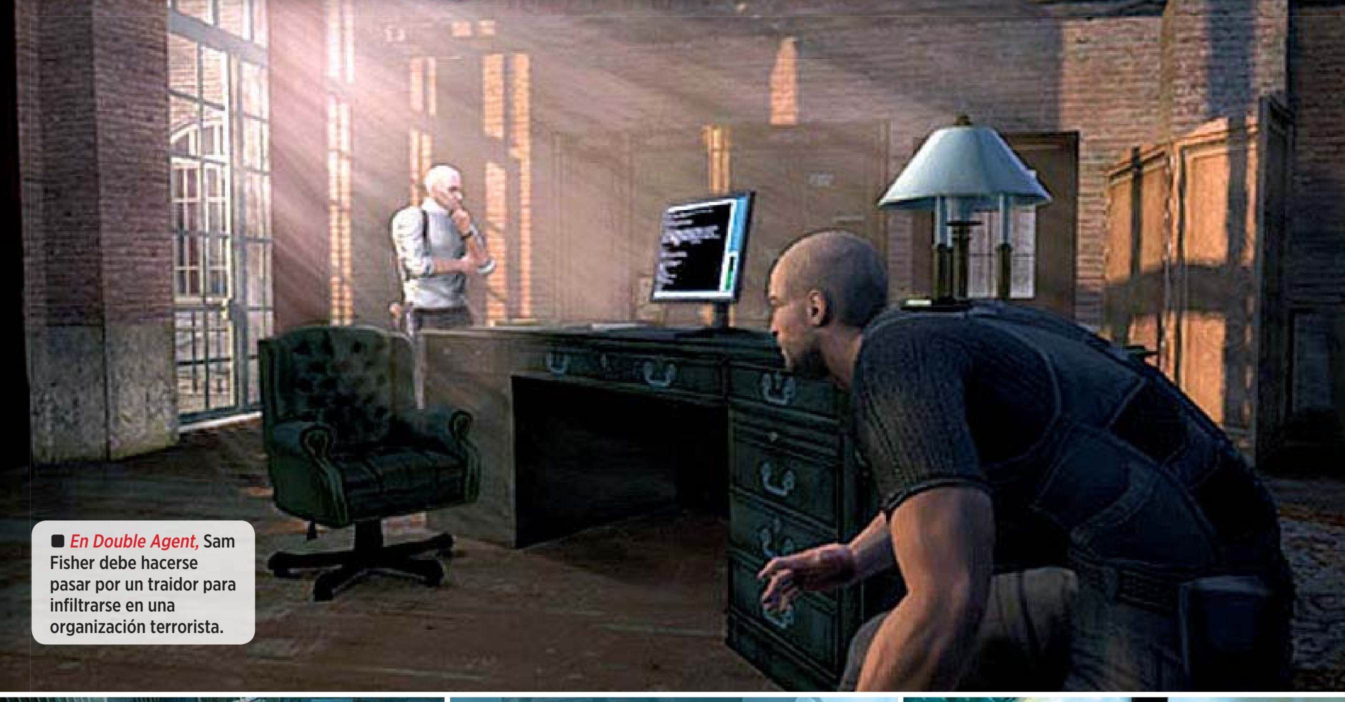
88	**» GRÁFICOS** Personajes, movimientos y escenarios muy bien recreados.
86	**» SONIDO** Doblaje en castellano con algunas voces de los actores.
90	**» DIVERSIÓN** Una ciudad enorme por explorar siendo Spider-Man, ¿quieres más?
88	**» DURACIÓN** Completar el 100% del juego puede llevar unas 14 horas.
NOTA 88	Una aventura llena de acción y espectacularidad que los fans de Spider-Man y de la acción no pueden perderse.

PÁGINA DE PUBLICIDAD





Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
UBISOFT
Editor
UBISOFT
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
69,95 EUROS
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
DE 2 A 6
Guardar partidas
EN CUALQUIER MOMENTO
Página web
WWW.SPLINTERCELL.COM



En Double Agent, Sam Fisher debe hacerse pasar por un traidor para infiltrarse en una organización terrorista.







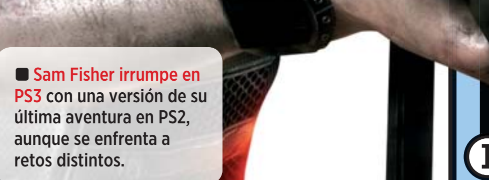
LA **VIDA SECRETA** DE SAM FISHER

Splinter Cell Double Agent

Los mejores espías no rechazan las misiones más difíciles, aunque consistan en unirse a una peligrosa organización terrorista para acabar con ella desde dentro.

Una mala jugada del destino lleva a Fisher al borde de la desesperación, razón por la cual acepta la peligrosa misión de infiltrarse en el Ejército de John Brown, una facción terrorista surgida en USA y que pretende acabar con el orden conocido.

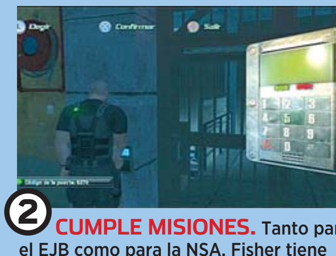
Ese es el punto de partida de *Double Agent*, el estreno de la popular serie *Splinter Cell* en PS3, que cuenta además con un desarrollo totalmente distinto al que vimos en PS2. Así, aunque los lugares que visitamos son los mismos, como el Ártico, Shanghai, Cozumel o Nueva York, en todos ellos las misiones a cumplir son diferentes, algo que seguro agradecerán todos los seguidores de Sam que ya hayan jugado en PS2. Hackear archivos, colocar bombas, infiltrarse en lugares llenos de enemigos, grabar conversaciones... son sólo algunas de las numerosas misiones que Sam tiene que cumplir, con la dificultad añadida de que, al ser agentes dobles, tenemos objetivos tanto de los "buenos" como de los "ma-



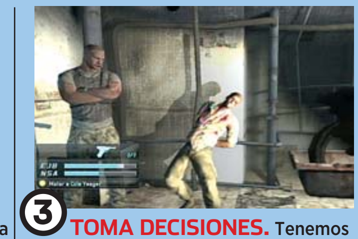
Sam Fisher irrumpe en PS3 con una versión de su última aventura en PS2, aunque se enfrenta a retos distintos.

CÓMO LLEVAR UNA DOBLE VIDA **SIN QUE TE PILLEN**

1 CAMBIO DE BANDO. Para detener a un grupo terrorista, Sam se hace pasar por uno de ellos y poder acabar con sus miembros desde dentro.



2 CUMPLE MISIONES. Tanto para el EJB como para la NSA, Fisher tiene que hacer lo que mejor sabe: infiltrarse, conseguir información, eliminar gente...



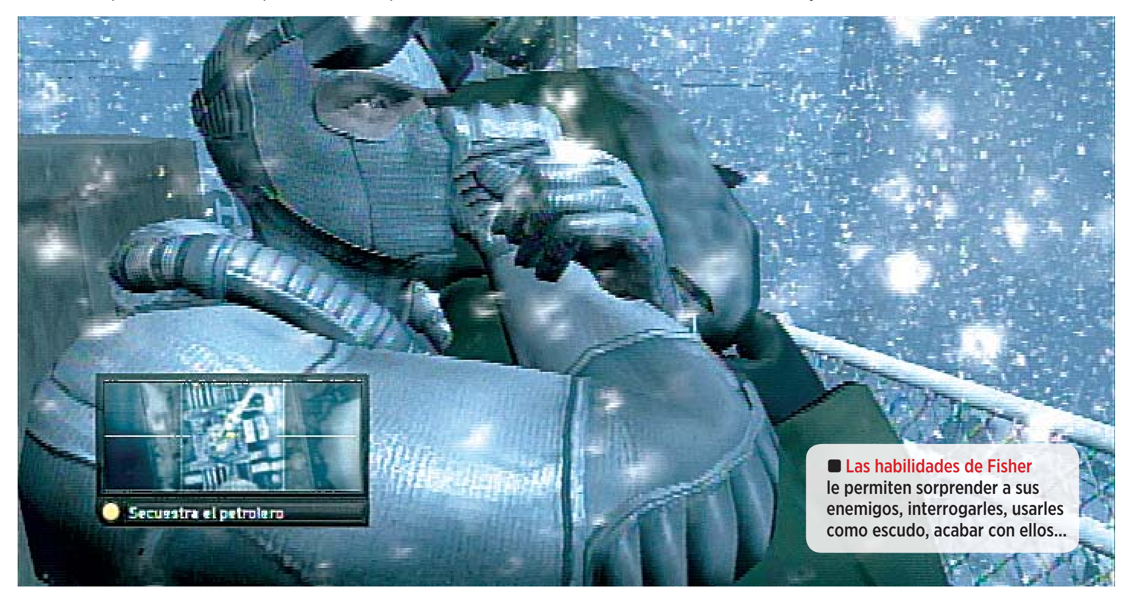
3 TOMA DECISIONES. Tenemos que cumplir objetivos para ambos bandos, y el hacerlo o no influirá en el final que veremos en el juego.



Tenemos que cumplir objetivos para ambos bandos: hackear ordenadores, buscar información, colocar bombas, infiltrarnos...

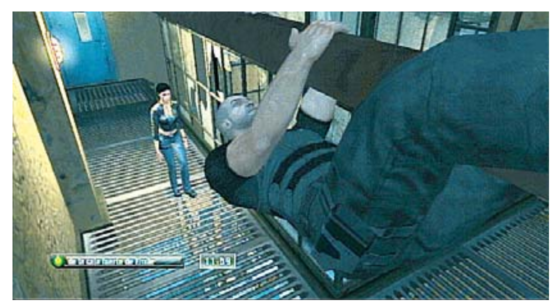


Algunos objetivos toman forma de minijuegos, aunque no están exentos de dificultad. Un fallo y... ¡¡¡booom!!!



Las habilidades de Fisher le permiten sorprender a sus enemigos, interrogarles, usarles como escudo, acabar con ellos...





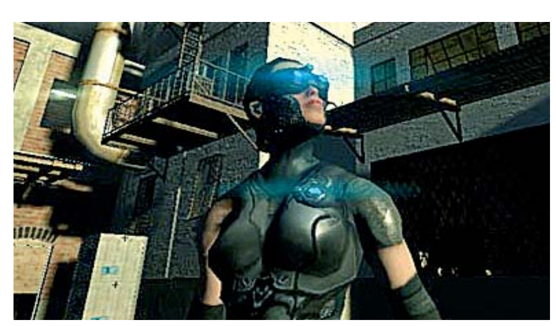
los" al mismo tiempo. Realizando unos u otros haremos que la confianza de los bandos aumente o disminuya, lo cual será decisivo para ver uno de los 3 finales distintos que oculta el juego.

Para cumplir con su tarea Sam cuenta con habilidades ya conocidas, como trepar, agacharse, ocultarse en las sombras, bucear... aunque en su salto a PS3 se han mejorado e incluso se han incluido otras nuevas. Además, el catálogo de armas y de gadgets (micrófonos láser, escáner de huellas o de voz, etc...) se ha ampliado, lo cual aporta más variedad y opciones al juego, y es que podemos optar por usar por completo el sigilo o probar diferentes formas de superar un punto. Además, cuenta con un multijugador con personajes nuevos y opción para disfrutar con 5 amigos más de diferentes modos.

Aunque la aventura sigue el argumento de la versión de PS2, las misiones y objetivos a cumplir son diferentes.

Gráficamente el juego luce de maravilla, aunque no todo es perfecto, ya que la cámara y algunos fallos técnicos, como la IA de nuestros enemigos o problemas con el control en algunos momentos, desmerecen el resultado global. Fallos inexplicables en un juego que exige lo mejor del jugador y que no permite ningún error a la hora de cumplir nuestros objetivos. Pero tranquilo, que nada es demasiado grave, y si te gustan las aventuras de infiltración y eres seguidor de la saga, seguro que disfrutas a tope con *Double Agent.*

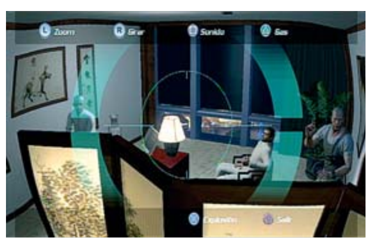
En función de lo que hagamos desbloqueamos nuevas armas y gadgets que nos facilitarán las siguientes misiones.



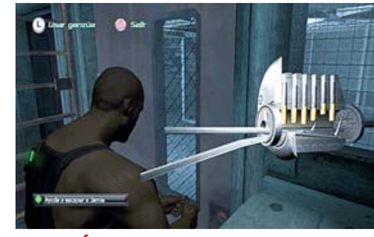
El multijugador, hasta para 6 jugadores, incluye diversos modos de juego y nuevos y exclusivos personajes, como esta espía.

» HERRAMIENTAS DEL BUEN ESPÍA

Sam es tan bueno en su trabajo gracias en parte a los gadgets que usa para abrirse camino en sus misiones.



CÁMARA ESPÍA. Disparándola a una pared nos permite ver, atraer a nuestros enemigos con ruido, lanzar gas o explotar.



GANZÚAS. Imprescindibles para abrir puertas o forzar cerraduras. Al avanzar obtenemos ganzúas electrónicas.



ESCÁNER. Para conseguir huellas dactilares o grabar voces y poder luego abrir puertas de otra forma imposibles de superar.

VALORACIÓN

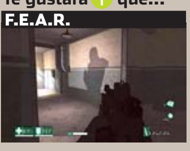
» LO MEJOR
Una buena historia y buenos gráficos. La posibilidad de ser un agente doble.

» LO PEOR
Fallos en la cámara, algunos movimientos "raros" y que sea demasiado exigente.

Te gustará + que... SPLINTER CELL D.A. (PS2)



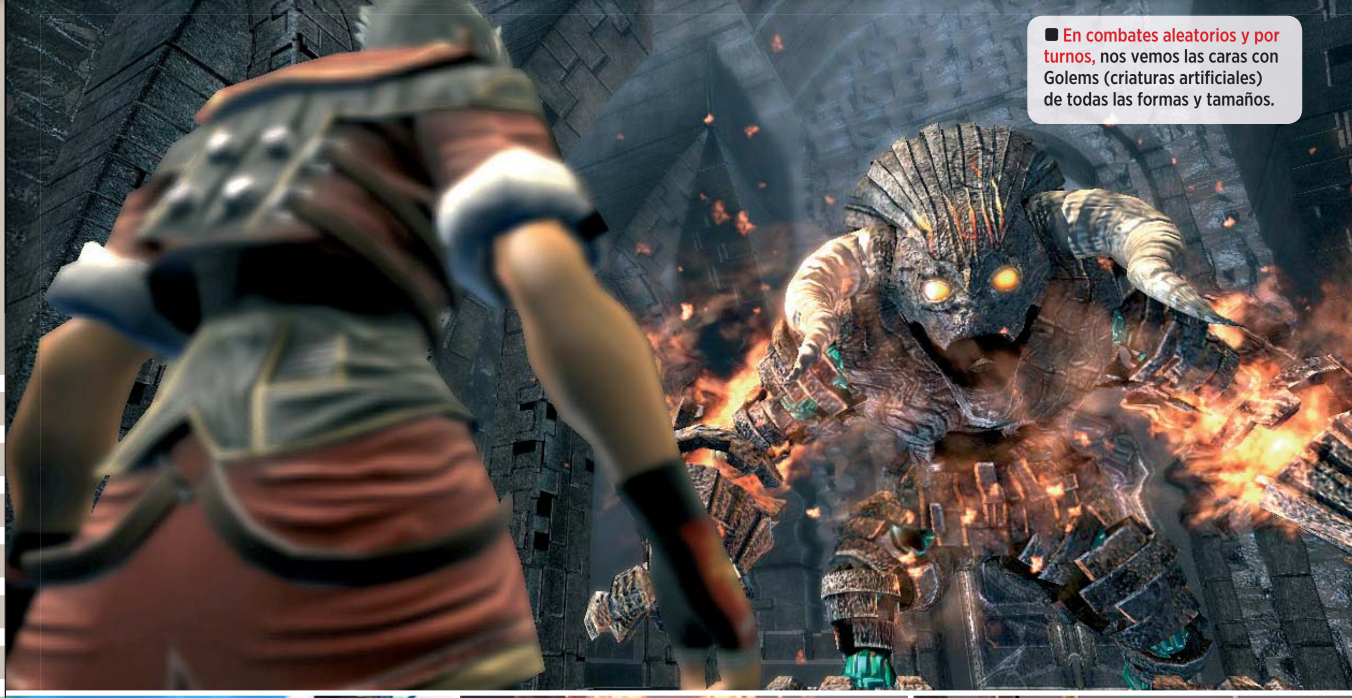
Te gustará + que... F.E.A.R.



87	**» GRÁFICOS** El mejor apartado. Personajes y escenarios bien recreados.
83	**» SONIDO** Buen doblaje, aunque las voces están desincronizadas con la imagen.
83	**» DIVERSIÓN** Demasiado exigente en ocasiones, lo que puede desesperar.
84	**» DURACIÓN** Hacerlo todo bien tiene para rato, además cuenta con multijugador.
NOTA 85	Si eres seguidor de la saga y te gusta la infiltración táctica, disfrutarás a tope de la primera aventura de Sam en PS3.



Género
ROL
Desarrollador
FROM SOFTWARE
Editor
UBISOFT
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
69,95 €
Textos
INGLÉS
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
EN CUALQUIER MOMENTO
Página web
WWW.UBI.COM/ES



En combates aleatorios y por turnos, nos vemos las caras con Golems (criaturas artificiales) de todas las formas y tamaños.







NADA NUEVO **BAJO EL ROL**

Enchanted Arms

Si tienes que salvar un mundo de fantasía de la enésima bruja malvada, al menos hazlo con sentido del humor.

El primer juego de rol "a la japonesa" para PS3 nos cuenta cómo el joven hechicero Atsuma y sus amigos luchan contra la malvada Reina de Hielo y su ejército de Golems. El desarrollo es el típico del género: en las ciudades mejoramos a nuestro equipo y en las mazmorras afrontamos combates por turnos y aleatorios con mucho contendido estratégico, ya que se desarrollan sobre un tablero.

A este desarrollo con pocas sorpresas se une una estética que tampoco es novedosa: se mezclan magia y tecnología con un diseño de personajes "a lo *Final Fantasy*", y un acabado gráfico discreto. Y encima el juego está en inglés. Pero a pesar de todo, entretiene durante sus 40 horas de duración por sus profundos combates y por el elegante sentido del humor de los diálogos. Y, de momento, es el único de su estilo para PS3.



El sentido del humor de sus diálogos y una trama interesante son dos de los valores del juego.

El joven Atsuma lucha contra la Reina de Hielo usando los terribles y misteriosos poderes de su brazo.

TE TOCA A TI **MOVER FICHA**

El alma de *Enchanted Arms* son sus combates aleatorios. En nuestro turno movemos a nuestros personajes por un tablero, y según la casilla en que los coloquemos podrán atacar y ser atacados por unos u otros enemigos.



1 **SOBRE EL TABLERO.** Movemos a los personajes por sus casillas, y su colocación es clave para atacar, socorrer a otros...



2 **DE 4 EN 4.** En batalla, manejamos a 4 personajes. Como podemos crear golems y unirlos al equipo, la variedad es grande.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Sus combates de tablero tienen su aquel, pero lo mejor es la ironía de los diálogos.

» LO PEOR
Su desarrollo y su estética son poco imaginativos. Y los gráficos son flojetes...

70	**» GRÁFICOS** Sólo algunos escenarios puntuales aprovechan el poder de PS3.
85	**» SONIDO** Tanto las melodías como el doblaje en inglés tienen buen nivel.
80	**» DIVERSIÓN** Los combates, cada vez más profundos, enganchan.
82	**» DURACIÓN** Ofrece unas 40 horas de juego y pocos secretos que descubrir.
NOTA 79	Un juego del rol con un buen sistema de combate y sentido del humor. Lástima que gráficamente sea flojillo.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

Recogemos los patitos de la bañera y los llevamos al desagüe... evitando enemigos como tiburones de juguete.

4,99 € · HABILIDAD · SONY
CASTELLANO · DE 1 A 4 JUGADORES

Super Rub "a" Dub

Junta una bañera, patitos de goma y el sensor de movimiento del Sixaxis y tendrás un juego sorprendente.

Un pato de goma es el protagonista de este curioso arcade de habilidad en el que recorremos una bañera recogiendo patitos y llevándolos en fila al desagüe para acabar el nivel. La cosa se va complicando por la aparición de enemigos, como tiburones de juguete, y porque los diseños de las bañeras son cada vez más enrevesados. Y la gracia del juego está en que se controla solamente con el sensor de movimiento del Sixaxis, sin pulsar botón alguno: al moverlo inclinamos la bañera, lo que provoca que el pato y todos los demás elementos que hay en el agua se desplacen de acuerdo a la gravedad. El juego es una muestra extraordinaria de la sensibilidad del Sixaxis, que sorprende por su precisión. Eso sí, al principio resulta original y divertido, pero a la larga, el diseño de niveles es más bien soso y repetitivo, y encima superar los 60 que incluye no nos lleva demasiado tiempo. Así que se queda en una buena idea que podría haberse aprovechado mejor.



Inclinando el Sixaxis inclinamos también la bañera, y si lo movemos bruscamente, nuestro pato salta.



La buena recreación del agua y el comportamiento de los objetos flotantes son los aciertos técnicos del juego.

» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
81	87	79	75

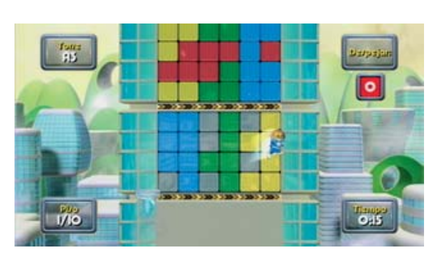
NOTA 81 — Un reto a nuestra habilidad y una prueba de la precisión del Sixaxis, pero le falta variedad en el diseño de los niveles.

PRECIO NO DISPONIBLE · PUZZLE · SONY
CASTELLANO · DE 1 A 4 JUGADORES

Go! Puzzle



El juego incluye 3 puzzles. Todos permiten partidas multijugador Offline y colgar puntuaciones en Internet.



Sony reúne 3 puzzles bajo un solo título. En *Swizzle Blocks* juntamos los bloques de colores que llegan por los laterales para eliminarlos; en *Aquatica* hacemos lo mismo con las minas que caen desde arriba; y el más original es *Skyscraper*, en el que cruzamos pisos pisando todas las casillas de un solo color, sin volver atrás y a toda velocidad, ya que tenemos pocos segundos. Todos tienen multijugador y la posibilidad de colgar récords Online, pero los 2 primeros son muy convencionales y sólo *Skyscraper* resulta más original y divertido.



» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
68	65	80	81

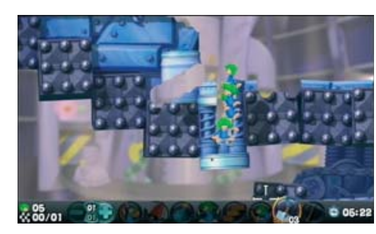
NOTA 76 — Tres puzzles de corte bastante clásico. Lástima que dos sean flojetes y sólo *Skyscraper* nos pique con su mecánica.



Y ADEMÁS...

4,99 € · ESTRATEGIA/HABILIDAD · SONY · CASTELLANO · 1 JUG.

» Lemmings





Los *Lemmings* llegan a PS3 con su original propuesta estratégica: no paran de andar en fila por el nivel y nosotros debemos descubrir cómo usar sus habilidades (como cavar, trepar o explotar) para sortear los obstáculos y que el mayor número posible alcancen la salida. Un desarrollo adictivo que obliga a pensar deprisa, y con unos gráficos muy simpáticos y 40 nuevos niveles que, eso sí, saben a poco.



NOTA 80 — "Jugabilidad lemming" que engancha lo suyo... pero sólo son 40 niveles.

7,99 € · PUZZLE · SONY · CASTELLANO · DE 1 A 4 JUGADORES

» Go! Sudoku





Ni más ni menos que 1200 sudokus incluye esta recopilación, organizados en 4 niveles de dificultad. Podemos jugarlos en modo normal o en un nuevo modo arcade en el que tenemos un tiempo limitado y ganamos segundos al completar filas, columnas o cuadros, o los perdemos si fallamos al colocar un número. E incluso competimos Online intentando resolver los puzzles más deprisa que otros jugadores.



NOTA 81 — La fiebre por estos puzzles llega a PS3 en un juego muy completo.



Género	AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador	CRYSTAL DYNAMICS
Editor	EIDOS/PROEIN
Lanzamiento	YA DISPONIBLE
Precio	44,95 €
Precio Edición Especial	54,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	CASTELLANO
Jugadores	1
Modo Online	NO
Guardar partidas	PUNTOS DE CONTROL
Página web	WWW.TOMBRAIDER.COM

TR Anniversary es una aventura de acción en la que deberemos buscar un artefacto mítico llamado Scion.

UN **MITO** DE LAS AVENTURAS QUE SE **RENUEVA**

Tomb Raider Anniversary

Lara Croft es una heroína de fama mundial, pero... ¿conoces su primera aventura? Pues prepárate para volver a vivirla como nunca.

En 1996, un título revolucionó el panorama de las aventuras. Protagonizado por un personaje muy "femenino", con un planteamiento que creó escuela y un diseño de niveles inédito hasta el momento, *Tomb Raider* catapultó al estrellato inmediatamente a su protagonista, Lara Croft. Ocho entregas para distintos sistemas (la saga ha vendido 30 millones de copias en total) y no pocas incursiones en otros campos (dos películas, "spots" publicitarios, cómics...) le han convertido en todo un icono de los videojuegos. Por ello, en Eidos han decidido homenajearla como se merece en su undécimo aniversario, con un "remake" de su primera aventura.

***Tomb Raider Anniversary* repasa punto por punto** el *TR* original: su argumento, niveles, enemigos, puzzles... pero poniéndolos al día tanto gráficamente como a la hora de jugar. Así, Lara deberá recorrer distintos escenarios en busca del Scion, un mítico y poderoso artefacto. La trama, no exenta de

UN **DESARROLLO** YA CONOCIDO PERO **IGUAL DE DIVERTIDO**

1 **EXPLORACIÓN.** La observación del escenario es fundamental para encontrar el camino y resolver puzzles.

2 **SALTOS AL LÍMITE.** Lara conserva sus legendarias habilidades atléticas: salta, escala, trepa, bucea...

3 **COMBATE.** Lara Croft acabará con los escasos enemigos del juego usando distintas armas de fuego.

Como veis, Lara gana con los años. El modelo de *Anniversary* es más propocionado y natural que nunca.



Las plataformas son una parte fundamental del desarrollo, al igual que en el *TR* original.



La aventura está llena de referencias al primer *TR*, como la pelea con el Tiranosaurio Rex.

Para apuntar cómodamente, podemos optar por una cámara al hombro.

» LA ACCIÓN SEGÚN LARA CROFT

Aunque con menor peso que los saltos y los puzzles, la acción también hace acto de presencia en *Anniversary*, sobre todo en forma de tiroteos (como en el *TR* original) usando las clásicas pistolas, escopeta o uzis. Pero también ofrece otras formas:



SECUENCIAS INTERACTIVAS. Pulsa el botón correcto rápidamente o si no...



TIRO CERTERO. A veces la acción se ralentiza y realizaremos un tiro certero.

Eidos rinde tributo a su personaje estrella en su undécimo aniversario con un sensacional "remake" de su primera aventura.

sorpresas, se ciñe a lo que pudimos ver en la aventura original. Los mismo ocurre con los escenarios (Perú, Grecia, Egipto...), con sus correspondientes subniveles: el Valle Perdido, las tumbas de Qualopec y Tihocan, la ciudad de Khamoon, las minas Natla, la Gran Pirámide... Y en cuanto al desarrollo, pues ya os lo podéis imaginar. Partiendo de la observación de los escenarios, preparaos para saltos al límite, evitar trampas, resolver todo tipo de puzzles y combatir contra enemigos como distintos animales salvajes, dinosaurios, humanos y alguna que otra criatura sobrenatural.

Para superar todos estos peligros, contamos con las proverbiales habilidades atléticas de Lara (saltar, agarrarse a todo tipo de asideros, trepar, nadar...), que se apoyan en un control que responde realmente bien.

Pero además de habilidad pura y dura, para avanzar tendremos que hacer gala de nuestro ingenio para superar los variadísimos puzzles con los que nos encontraremos (y que no se resuelven de la misma forma que en el *TR* original). Las pocas novedades que hay en el desarrollo vienen "heredadas" de *TR Legend*, como las secuencias interactivas o el uso del gancho metálico (aunque admita nuevos usos, como hacernos "correr" por las paredes).

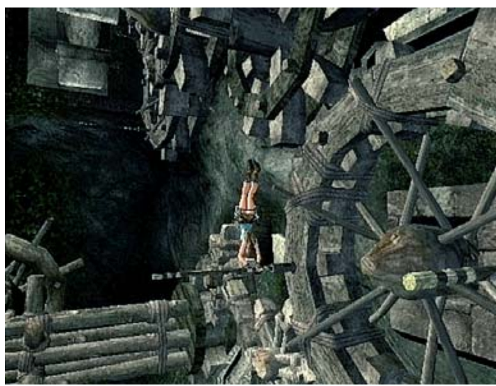
Otro tanto ocurre con el apartado técnico. El motor empleado es una versión optimizada del que se usó »



Las trampas son otro de los pilares del desarrollo. Si no queréis que Lara terminé echa puré, ya podéis ser rápidos esquivando esta bola.



Podemos usar el gancho metálico de *TR Legend*, con alguna aplicación nueva, como permitirnos correr por algunas paredes.



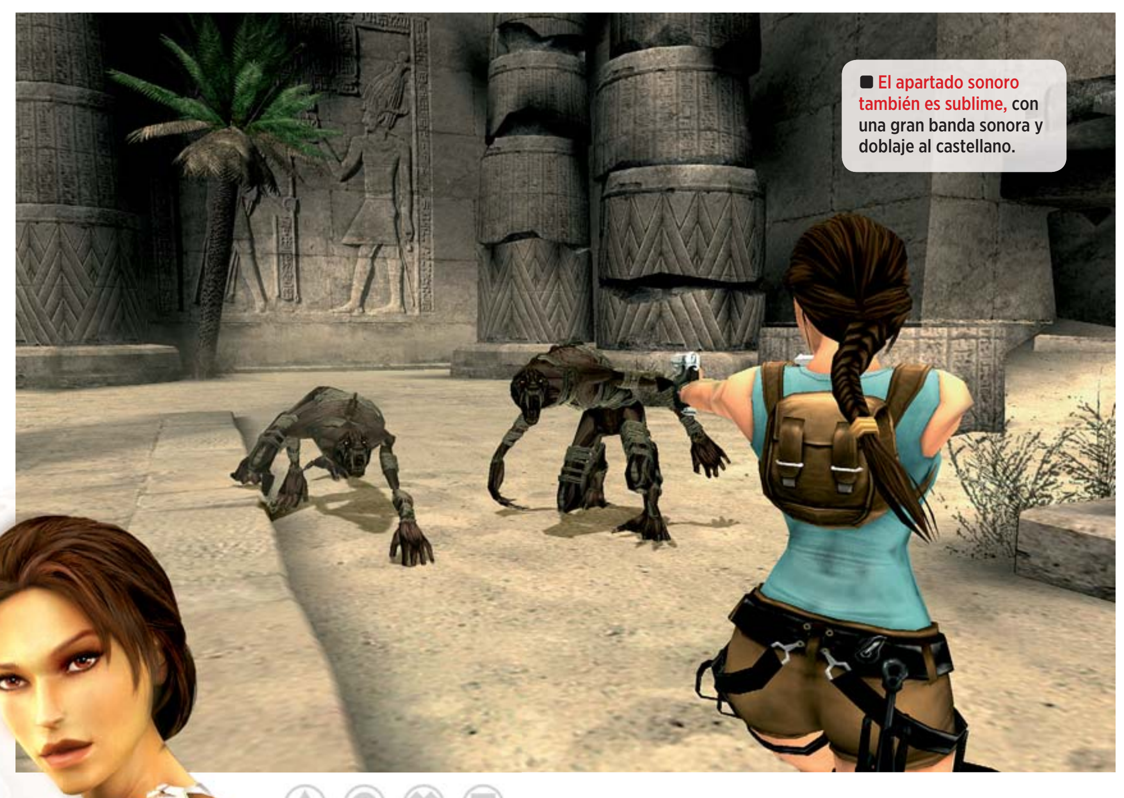
El sistema de control responde a la perfección, y permite calcular todo tipo de saltos con bastante precisión. Menos mal.



Gráficamente, *TR Anniversary* está a un gran nivel. Prueba de ello es el logrado efecto de calor que veremos en zonas como ésta.



No faltará un nivel extra en la Mansión Croft, similar al de *TR Legend*. También hay secretos desbloqueables, como distintos trajes para Lara.



El apartado sonoro también es sublime, con una gran banda sonora y doblaje al castellano.

TR Anniversary es fiel al original (historia, niveles,enemigos...) a la vez que supone un nuevo y divertido desafío.

en *Legend*, lo que nos asegura un apartado gráfico a prueba de bombas. Escenarios profundos y muy detallados, gran modelado de personajes (sobre todo el de Lara) y enemigos y logrados efectos, como el humo o la sensación de calor. Un gran doblaje al castellano redondea un apartado técnico sobresaliente.

La pregunta es: ¿merece la pena volver sobre una aventura ya conocida? Pues, aunque nosotros hubiéramos preferido que continuaran la trama que *Legend* dejó inconclusa, nuestra respuesta es sí. Aunque la propuesta de juego y el personaje en si mismo ya están un tanto "trillados", lo cierto es que nos hemos divertido de lo lindo volviendo a revivir la primera aventura de Lara. Y si además te haces con la edición de coleccionista, que incluye jugosos extras, mejor que mejor.





» TRAMPAS Y PUZZLES DIGNOS DE LARA

Lara se ha forjado su gran reputación de "asaltatumbas" superando todo tipo de peligros. Demuestra que estás a su altura.



ENCUENTRA EL CAMINO. Observa el escenario para encontrar el camino a seguir.



OJO CON LAS TRAMPAS. Pinchos, flechas, suelos que se caen, sierras...



INTERACTÚA CON EL ENTORNO. Usa lo que veas: vagones, bloques, palancas...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su desarrollo es variado y muy divertido. Los extras de la edición de coleccionista.

» LO PEOR
Podían haber continuado la inconclusa trama de *TR Legend* en lugar de hacer un "remake".

Te gustará + que... TOMB RAIDER EADLO



Te gustará − que... GOD OF WAR II



91	**» GRÁFICOS** Escenarios, personajes, animaciones, física... todo funciona de lujo.
90	**» SONIDO** Banda sonora dinámica y de calidad y gran doblaje al castellano.
90	**» DIVERSIÓN** A pesar de ser un "remake", es variado y muy divertido.
89	**» DURACIÓN** Depende de vuestra habilidad, pero supera las 10 horas de *Legend*.
NOTA 90	Una aventura de acción con un desarrollo ya conocido, pero tan variado y entretenido que nos sigue enganchando.

Acción y táctica se mezclan por igual en la cuarta entrega de este espectacular shooter bélico en tercera persona.

Género	ACCIÓN TÁCTICA
Desarrollador	ZIPPER INTERACTIVE
Editor	SONY
Lanzamiento	YA DISPONIBLE
Precio	39,99 €
Textos	CASTELLANO
Voces	CASTELLANO
Jugadores	DE 1 A 4
Modo Online	HASTA 32 JUGADORES
Guardar partidas	ENTRE MISIONES
Página web	ES.PLAYSTATION.COM



SOCOM: Combined Assault

Recluta a tres amigos y lidera el escuadrón más letal encargado de restablecer el orden en territorios hostiles.

La acción táctica ha estado muy bien representada en PS2 gracias a *SOCOM*, una saga protagonizado por las unidades de operaciones especiales SEAL, que no son otra cosa que pequeñas unidades tácticas formadas por soldados capaces de sobrevivir en cualquier entorno y llevar a cabo misiones de intervención rápida. Y esta nueva entrega vuelve a seguir a pies juntillas este concepto y te pone al mando de un equipo de cuatro SEAL en la arriesgada labor de atajar una revuelta en el pequeño estado de Adjikistán.

Neutralizar a todos los enemigos de un sector, destruir cargamentos o recopilar datos son una pequeña muestra de los objetivos que afrontarás en cada una de las 18 misiones que forman el modo Campaña, que en esta ocasión se caracteriza por ser menos lineal que en anteriores *SOCOM*. Así, sus extensos, realistas y detallados mapas ofrecen rutas alternativas, que nos permiten cumplir los objetivos de





1 MONTA TU COMANDO. Podemos jugar la campaña solos o cooperando con 3 amigos por Internet.



2 ESCOGE EL OBJETIVO. Elige una de las 18 misiones, compite Online o disfruta de acción instantánea.



3 CON EL "HEADSET". El micro te permitirá dar órdenes y estar en contacto con otros jugadores.

Cuatro Seals forman nuestro grupo, y con ellos debemos neutralizar al rival antes de ser detectados.



■ Tienes a tu cargo a tres soldados, a los que puedes dar órdenes sencillas mediante un headset.



■ Vehículos como lanchas o rancheras permiten desplazar rápidamente a tu unidad por los escenarios.



■ Contamos con un arsenal digno de Rambo: rifles, escopetas, lanzacohetes, armas no letales...

» NO TODO ES **APRETAR EL GATILLO...**

Recoger información o destruir las comunicaciones es una labor importante en las misiones. Además, si completas el mayor número de objetivos podrás abrir extras en *SOCOM Fireteam Bravo 2* de PSP mediante la transferencia de datos.



INTELIGENCIA. El cuartel general nos pedirá que recojamos datos de operaciones.



SECRETOS. Descubrirlos te obligará a escudriñar a fondo el escenario.

distintas formas. Sin embargo, pese a que los escenarios entran por los ojos y están a la altura, no podemos decir lo mismo de la I.A. de los enemigos, que tan pronto son excesivamente letales como que pasan por tu lado sin detectarte. Este defecto se manifiesta también en los compañeros de equipo,

***Combined Assault* es la última entrega de la saga *SOCOM* en PS2 y nos deja un modo cooperativo insuperable.**

que no siempre acatan las órdenes o se pierden en los escenarios.

Por suerte podemos jugar la campaña completa por Internet, de forma cooperativa con tres amigos, y así compensar esta falta de "inteligencia". Es, sin lugar a dudas, la principal novedad de *Combined Assault*... aunque tampoco podemos olvidarnos de la seña de identidad de la saga: el modo Online competitivo. En esta ocasión ofrece 22 mapas (8 nuevos más los 14 de *SOCOM 3*) y una gran variedad de modos para 32 jugadores. De este modo se cierra un glorioso capítulo del juego Online en PS2, ya que el siguiente *SOCOM* aparecerá casi seguro en PS3... ●

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La variedad de objetivos y la trama de la campaña. Y cómo no, el modo multijugador.

» LO PEOR
La inteligencia roza el absurdo tanto en el bando enemigo como en nuestro equipo.

Te gustará + que... **SOCOM U.S. NAVY SEALS 3**



Te gustará − que... **BATTLEFIELD 2**



91	**» GRÁFICOS** Entornos detallados y espaciosos que te sumergen en la acción.
86	**» SONIDO** Música y efectos apropiados con un intachable doblaje al castellano.
93	**» DIVERSIÓN** Multitud y variedad de objetivos. El cooperativo Online se sale.
91	**» DURACIÓN** Completar la campaña al 100% lleva su tiempo. Y el Online...
NOTA 90	**Uno de los mejores juegos de acción de PS2 gracias a su renovado modo Campaña y su incomparable modo Cooperativo.**



■ Antes de iniciar cada misión tendremos un completo resumen de los objetivos a cumplir. Presta atención y elige las armas adecuadas.



■ Los escenarios y el carácter no lineal de la misión nos dan suficiente libertad para cumplir los objetivos sin un orden preestablecido.



Toda la emoción del campeonato de superbikes se presenta en PS2 con gran cantidad de opciones y velocidades de verdadero vértigo.

Género
VELOCIDAD
Desarrollador
BLACK BEAN/MILESTONE
Editor
VIRGIN PLAY
Lanzamiento
18 DE MAYO
Precio PS2
39,95 €
Precio PSP
39,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 1 A 2
Modo Online
NO
Guardar partidas
AUTOGUARDADO
Página web
WWW.VIRGINPLAY.ES

LOS REYES DE LA VELOCIDAD **SOBRE DOS RUEDAS**

SBK 07 Superbike World Championship

No sólo de coches vive el hombre. Fonsi Nieto y compañía te brindan la oportunidad de unirte a ellos en las carreras más frenéticas de PS2.

Toda la adrenalina y pasión que levantan las competiciones internacionales de superbikes llega a PS2 con *SBK07*, título de velocidad desarrollado por Black Bean y Milestone que nos permitirá optar entre los mejores pilotos del mundo (Biaggi, Nieto o Xaus entre otros) y las más veloces motos para alzarnos con el título de campeón.

El espectáculo está servido: como en las retransmisiones de la tele, un pequeño vídeo antes de la carrera nos muestra el ambiente que se respira en cada uno de los 11 circuitos que ofrece el juego y en los que podremos emular las gestas de nuestro piloto favorito, a lomos de motos de las principales casas como Ducati o Yamaha.

Además, para que tanto los pilotos expertos como los novatos puedan disfrutar al máximo de la competición, el juego incluye numerosas opciones para personalizar la conducción (reglas de la carrera, climatología, desgaste de los neumáticos) y así adaptar

Todos los cracks de las superbikes están en la pista.

UNA COMPETICIÓN **REFLEJADA AL DETALLE**

1 **SUPERBIKES DE LUJO.** Suzukis como ésta estarán a nuestra disposición para llevarnos la victoria.

2 **PILOTOS REALES.** Los mejores corredores de la competición están listos para ponernos las cosas difíciles.

3 **EL AMBIENTE.** Antes de cada carrera podremos disfrutar de la emoción que se vive en los circuitos.



Climatología, reglas, ayudas al control... podemos convertir el juego en un arcade o un simulador.



Una caída, como en la competición final, nos costará unos cuantos puestos en la clasificación final.



Disponemos de unas cuantas vistas, algunas muy útiles como ésta trasera, para controlar al rival.

» *SBK 07* EN PSP: A TODO GAS EN LA PORTÁTIL

Salvando las distancias con PS2, *SBK07* para PSP mantiene todas las opciones de juego y los extras incluidos en su hermana mayor. Aunque los gráficos no hayan quedado tan bien acabados, la jugabilidad y velocidad no han se han visto mermadas, dando como resultado un título a la altura de lo esperado.

NOTA 85

VELOCIDAD DE VÉRTIGO. Igual que en PS2, y además ofrece carreras para dos vía Wi-Fi.



EXTRAS. Se han incluido extras y desbloqueables como fotos, trucos...

la dificultad a nuestras habilidades.
Por si fuera poco, *SBK07* ofrece un elevado número de opciones: multijugador, carrera rápida, campeonatos, fines de semana (un mini campeonato), contrarreloj y desafíos que pondrán a prueba nuestras habilidades como pilotos y nos ayudarán a desbloquear extras. Vamos, que la diversión está garantizada para rato.

> ***SBK07* combina con acierto las altas dosis de jugabilidad de un arcade con las facetas más realistas de un simulador.**

En su jugabilidad, destaca la física y dinámica de las motos, que son muy realistas, así como su control, que junto a una lograda IA de los adversarios hacen que quedar primero no sea coser y cantar; de hecho, la principal virtud de *SBK07* reside en haber sabido combinar de forma notable los detalles realistas de un simulador con el frenesí de un arcade. Sólo objetar que los tiempos de carga son un poco pesados, aunque están amenizados con fotos de las espectaculares azafatas de estos eventos. Resumiendo, que si te va la velocidad *SBK07* te dejará más que satisfecho.



Circuitos al detalle. Tendremos ocasión de demostrar nuestras dotes como pilotos en los mejores trazados internacionales (todos reales).



La inteligencia artificial es otro de los puntos fuertes del juego, ya que nuestros rivales nos pondrán las cosas bastante difíciles.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su elevada jugabilidad y el número de opciones y modos de juego que ofrece.

» LO PEOR
Cogerle el truco a la dinámica de las motos nos puede llevar algún tiempo.

Te gustará + que... SUPERBIKES RIDING. C.

Te gustará − que... MOTO GP 4

90	**» GRÁFICOS** Superbikes, pilotos y circuitos reflejados con todo lujo de detalle.
88	**» SONIDO** El rugido de los motores y del público presente anima las carreras.
91	**» DIVERSIÓN** Con su amplia oferta de opciones *SBK07* te divertirá muchas horas.
89	**» DURACIÓN** Hacerse con el primer puesto no es cosa sencilla. Requiere tiempo.
NOTA 89	Tanto si eres fan de las motos como si no, *SBK07* te hará disfrutar con su gran jugabilidad y posibilidades de configuración.



12+

Género
PARTY GAME

Desarrollador
SCEE

Editor
SONY

Lanzamiento
YA DISPONIBLE

Precio sin pulsadores
39,95 €

Precio con pulsadores
59,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
CASTELLANO

Jugadores
DE 1 A 8

Modo Online
NO

Guardar partidas
TRAS CADA RETO

Página web
HTTP://ES.PLAYSTATION.COM

PON EN ORDEN CRONOLÓGICO LAS SIGUIENTES PELÍCULAS "ESPACIALES".

LA VENGANZA DE LOS SITH
ALIEN, EL OCTAVO PASAJERO
ARMAGEDDON
APOLLO 13







■ El famoso concurso consolero vuelve con más pruebas y preguntas sobre todos los temas: espectáculos, deporte, historia, "famoseo"...



■ Melodías, vídeo o fotos acompañan muchas de las pruebas, que además son muy variadas.



■ Hay tres niveles de dificultad, y el más exigente te podrá en serios aprietos a la hora de contestar.

IGUALITO QUE EN LA **TELE**, PERO SIN FOCOS Y CON **AMIGOS**

Buzz!: el Mega Concurso

Deportes, música, cine, historia, geografía... Sólo aquel que domine todos los temas alcanzará el máximo premio del concurso más exigente.

El juego que imita a los concursos televisivos vuelve con una edición que mantiene su exitosa mecánica: conectando los pulsadores al puerto USB de la consola, hasta 8 jugadores participan en un concurso en el que el loco presentador Buzz hace de maestro de ceremonias y nos formula preguntas de variados temas: televisión, música, historia, geografía... Podemos adquirir el juego en solitario o con un juego de 4 pulsadores (si queremos jugar 8, necesitamos otros 4 pulsadores, claro).

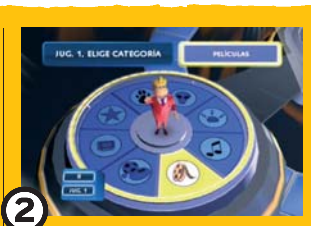
La variedad de pruebas es muy grande: en algunas hay que intentar elegir el primero la respuesta entre varias opciones, en otras robar puntos al contrario o adivinar cual es la canción que suena... De hecho, es el *Buzz!* más variado, con más de 5.000 preguntas distintas, 3 niveles de dificultad, un modo que nos permite seleccionar las pruebas que queremos jugar... Todo un seguro de diversión para pasar una tarde con tus amigos. ■

» LA CLAVE ESTÁ EN EL **PULSADOR**

Sí *Buzz!* es idéntico a los concursos de TV es gracias a su pulsador, con un botón principal y otros 4 de colores para elegir preguntas, lo que permite pruebas de mecánicas diferentes.



1 **DEDO RÁPIDO.** Muchas pruebas exigen rapidez al pulsar, no sólo conocimientos.



2 **NUEVOS RETOS.** Hay 3 retos nuevos, como éste en el que elegimos tema en una ruleta.

■ Este es Buzz, el presentador. Siempre tiene una pizca de humor para "picar" a los jugadores.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Ideal para disfrutar acompañado hasta por gente que no juega a la consola.

» LO PEOR
Jugando solo no es ni la mitad de divertido, y muchas de las pruebas ya son conocidas.

82	**» GRÁFICOS** El estilo paródico de los personajes le da personalidad.
90	**» SONIDO** El doblaje de los presentadores es divertido, y la música acompaña.
87	**» DIVERSIÓN** Jugando con amigos te aseguramos que lo pasarás muy bien.
86	**» DURACIÓN** Es el *Buzz!* con más pruebas y modos de juego.
NOTA 86	**Con más pruebas, preguntas y una gran variedad de temas, estamos ante un *Buzz!* que divertirá a todos.**

■ Con una estética a lo dibujo animado, *Everybody's Tennis* ofrece partidos muy asequibles que divierten desde el principio.

3+

Género
DEPORTIVO

Desarrollador
SCEI

Editor
SONY

Lanzamiento
YA DISPONIBLE

Precio
49,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
INGLÉS

Jugadores
DE 1 A 4

Modo Online
NO

Guardar partidas
TRAS CADA PARTIDO

Página web
WWW.EVERYBODYSTENNIS.COM/ES_ES



¡VAMOS **TODOS** A JUGAR AL TENIS!

Everybody's Tennis

¿Harto del estrés que supone mantenerse como el número uno del mundo? A veces es relajante jugar al tenis sólo para pasarlo bien...

Sony ya nos ofreció golf para los públicos en todos los *Everybody's Golf* para PS2, PSone y PSP. Y ahora traslada ese concepto de control sencillo y diversión directa a *Everybody's Tennis*, una visión tan desenfadada como divertida del deporte de la raqueta.

El corazón del juego es el modo Desafío, para un solo jugador: al mando de tenistas estilo "manga", disputamos partidos individuales o de dobles (en los que la CPU controla a nuestro compañero) con el objetivo de desbloquear pistas y personajes. El control es sencillísimo: un botón para los golpes potentes, otro para bolas más débiles que caen más cerca de la red y un tercero para los globos, más el stick para marcar la dirección de la bola. Además, en los primeros partidos los rivales son muy fáciles y un indicador nos muestra dónde va a botar la pelota para que nos coloquemos en posición óptima al recibir, con lo que *Every-*

» ASÍ SE DIVIERTE UNO **JUGANDO AL TENIS**

1 **JUGAR ES FÁCIL.** Porque el control es muy asequible y los primeros rivales bastante fáciles.

2 **SÉ UN MAESTRO.** A medida que ganes partidos irás subiendo de categoría, desbloqueando personajes...

3 **Y DEMUÉSTRALO.** Jugando con tus amigos en divertidísimos partidos para cuatro jugadores.

■ Ni falta que hace Nadal: en *Everybody's Tennis* los protas son personajes estilo manga como esta chavala.



■ El control es muy sencillo y en los primeros partidos un indicador señala dónde botará la bola.



■ A medida que avanzamos la dificultad aumenta y hasta los expertos disfrutarán de lo lindo.



■ El acabado técnico del juego es simple. Se echa de menos una mayor variedad de animaciones.

» Y TÚ, ¿QUÉ ESTILO TIENES?

En *Everybody's Tennis* hay 4 tipos de tenistas: Jugadores de Base que dominan desde el fondo de la pista, Servidores expertos en saques, Voleadores que juegan cerca de la red y equilibrados jugadores Versátiles.



¡NO TE CANSES! Los Jugadores de Base te hacen correr. Sube a la red para sorprenderles.



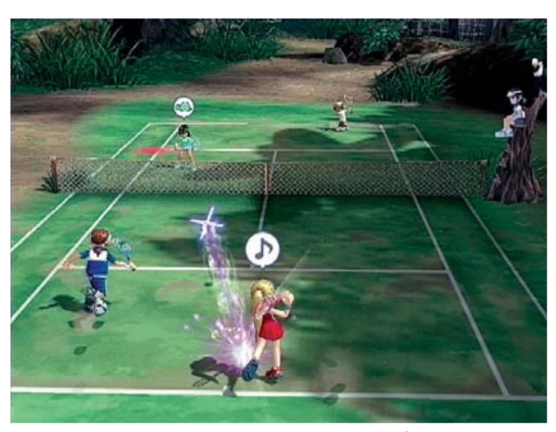
UN GLOBO... Es lo que debes hacer cuando los Voleadores suban a la red.

body's Tennis es muy asequible para los novatos. Y como la dificultad va en aumento, poco a poco es necesario ir aplicando recursos como alternar golpes fuertes y débiles, subir a la red, usar globos... El único problema es que un jugador experto sólo disfrutará al enfrentarse a mejores rivales bien avanzado el modo Desafío, cuando llegan los partidos más rápidos y disputados.

Los partidos para hasta 4 jugadores de *Everybody's Tennis* nos ofrecen la cara más accesible y divertida del deporte.

Pero no todo es tan bueno como la jugabilidad. Gráficamente es discreto, con una escasa variedad de animaciones y una estética un poco... "cursi".

Y el modo Desafío lo completamos en sólo unas 10 horas, acabándose justo cuando los partidos están más interesantes. Después sólo queda otro modo de juego, los partidos multijugador para hasta 4 jugadores, pero al menos son tan divertidos que volveremos a ellos en muchas ocasiones. Una excusa perfecta para seguir disfrutando de la cara más desenfadada de los juegos deportivos.



■ Golpear en el momento preciso permite ajustar más el golpe. El personaje nos indica si lo hemos hecho bien con bocadillos a lo cómic.



■ *Everybody's Tennis* anda justito de modos de juego. Además del modo Desafío para un jugador, sólo tenemos partidos multijugador.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Diversión desde la primera bola. Los partidos a cuatro jugadores enganchan lo suyo.

» LO PEOR
Técnicamente es muy justito, y a los más expertos se les hará muy corto.

Te gustará + que... **OUTLAW TENNIS**



Te gustará − que... **VIRTUA TENNIS 2**



79	**» GRÁFICOS** Muy sencillitos y con una estética infantil que resulta un poco cursi.
82	**» SONIDO** Las melodías son simpáticas y los efectos cumplen bastante.
85	**» DIVERSIÓN** Encantará a los novatos y acabará enganchando a los expertos.
82	**» DURACIÓN** Jugando solos es corto, pero los partidos multijugador le dan vida.
NOTA 83	El tenis más accesible y divertido de PS2, aunque a costa de no ser tan profundo como otros títulos del género.

Género
LUCHA
Desarrollador
DIMPS
Editor
ATARI
Lanzamiento
JUNIO
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS/JAPONÉS
Jugadores WI-FI
DE 1 A 2
Modo Online
NO
Guardar partidas
AL FINALIZAR COMBATE
Página web
ES.ATARI.COM

Los principales personajes del universo Dragon Ball se enfrentan en espectaculares combates uno contra uno que atrapan todo el encanto de la serie original.

“ANIMA” TU PORTÁTIL CON LOS MÁS VIBRANTES **COMBATES “DRAGONBOLEROS”**

Dragon Ball Z Shin Budokai 2

Prepárate para una ración de emociones fuertes y “mamporros” porque vuelven a PSP los épicos enfrentamientos del universo “Dragon Ball”.

La mítica serie “Dragon Ball” visita por segunda vez nuestras portátiles para ofrecernos un juego de lucha que mantiene los espectaculares y accesibles combates de la primera parte, añadiendo algunas novedades y muchos más personajes (un total de 24 con sus respectivas transformaciones).

La trama, creada para la ocasión, nos cuenta las aventuras de Trunks en el futuro, controlando a los más famosos personajes de la serie: Goku, Vegeta... De esta forma, y como novedad, en cada misión elegimos a un personaje principal y varios aliados que nos prestarán su ayuda (aunque no tengamos control directo sobre ellos), para pasar luego a explorar un mapa 3D en busca de nuestros rivales, mientras intentamos cumplir misiones secundarias, como proteger ciudades o encontrar Bolas de Dragón. Una vez entramos en combate, estos son uno contra uno en entornos 3D, y en

Entre el enorme plantel de luchadores no faltan Goku, Vegeta, Piccolo, Gohan, Célula, Bardock...



DESCUBRE LAS MEJORES TÉCNICAS DE LOS “SUPERGUERREROS”



1 **SUPERCOMBATES.** Gracias a un sencillo sistema de control los combates son vertiginosos y captan toda la espectacularidad de la serie.



2 **COMO EN LA TELE.** Manejamos un total de 24 personajes (con sus respectivas transformaciones), realizando los ataques vistos en la tele.



3 **BUSCANDO “GRESCA”.** En el modo Historia buscamos combates en un mapa 3D mientras cumplimos todo tipo de misiones secundarias.



■ El modo principal, Another Road, cuenta con una trama original y nos sitúa en un futuro alternativo, con Trunks adolescente como prota.



■ El sistema de control se ha simplificado al máximo para ofrecer combates rápidos donde prima ante todo el espectáculo visual.



■ Cada personaje cuenta con un medidor de energía, que a medida que se recarga permite ejecutar ataques aún más poderosos.





ellos siempre predomina un estilo directo y accesible para todo tipo de jugadores. Y es que con sencillas combinaciones de botones y direcciones realizamos diversos ataques tanto cuerpo a cuerpo, como a distancia, en vertiginosos combates donde los reflejos para hacer paradas y contraataques es vital. Eso sí, los puristas del género encontrarán un sistema de control muy poco profundo, más aún si tenemos en cuenta que apenas se han añadido movimientos nuevos respecto al primer *DBZ* de PSP.

La espectacularidad de los combates y las nuevas opciones de juego logran captar toda la esencia del anime.

Nada de esto es un impedimento para que cada pelea sea un espectáculo en toda regla y que la jugabilidad alcance cotas muy elevadas en su conjunto, en parte debido a su atractivo apartado gráfico (que conserva el inconfundible estilo de los dibujos animados) y a la fabulosa representación de los movimientos y ataques característicos de cada uno de los personajes de la serie.

En resumidas cuentas, un juego que añade pocas novedades en control respecto al primer *Budokai* de PSP, pero sí lo hace en otros aspectos (volar por los escenarios, mejora de habilidades mediante cartas...), convirtiendo esta nueva entrega en un título imprescindible para los fans de "Dragon Ball" o quienes busquen un sencillo juego de lucha que se adapte perfectamente al espíritu portátil. ○

Booster Album



■ Con las cartas de habilidad que vamos consiguiendo, podemos mejorar las cualidades y habilidades de nuestros personajes.



■ Gracias al fenomenal uso de la técnica gráfica Cell Shaded, tanto los escenarios como personajes y sus ataques parecen sacados del anime.

» UNA AVENTURA... Y MUCHOS CAMINOS

En el modo Another Road manejamos a héroes y villanos, cumpliendo misiones con diversos caminos alternativos.


EXPLORA. Muévete por el mapa 3D, mientras luchas y cumples diversas misiones con la ayuda de otros personajes aliados.



ESTRATEGIA. Distribuye las cartas de habilidad estratégicamente para crear un personaje adaptado a cada combate.



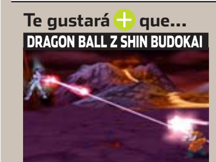
ALTERNATIVAS. Dependiendo de nuestras acciones, la trama deriva hacia distintos caminos y subtramas de juego.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Combates espectaculares y de jugabilidad directa, con un gran número de personajes.

» LO PEOR
Sistema de lucha muy simple: los golpes de todos los luchadores se ejecutan igual.

Te gustará + que... DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI



Te gustará − que... TEKKEN DARK RESURRECTION



87	**» GRÁFICOS** Calca la estética de la serie con su estilo de dibujos animados.
80	**» SONIDO** Voces en inglés y japonés, aunque las melodías son algo "sosillas".
85	**» DIVERSIÓN** Aunque de escasa profundidad, los combates son espectaculares.
84	**» DURACIÓN** A las 8 horas del modo principal añade Arcade, Multijugador...
NOTA 85	Espectáculo visual y sencillez de manejo para un nuevo *Dragon Ball* que no innova en las peleas, pero sí en el desarrollo.

Género
ACCIÓN
Desarrollador
PLANET MOON STUDIOS
Editor
SEGA
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
--
Jugadores WI-FI
DE 2 A 4
Modo Online
NO
Guardar partidas
ENTRE MISIONES
Página web
WWW.SEGA-EUROPE.COM/ES/GAME/497.HTM

Portaviones y aviones gigantes de combate serán algunos de los enemigos a batir en este arcade.

VUELVE EL MÁS ANTIGUO **REY DE LOS CIELOS**

After Burner: Black Falcon

Un mito de los salones recreativos remonta el vuelo en PSP para ofrecer más acción y vértigo que nunca...

Hace 20 años, *After Burner* era el rey de los arcades de combate aéreo en los salones recreativos y, tras un tiempo en el hangar, se estrena en PSP con 19 jets de combate reales (Super Hornet, Tomcat...) 21 misiones, modo cooperativo, duelos para 4 jugadores... Aunque el desarrollo tiene una trama de fondo, nuestro objetivo se limita a abatir enemigos y debilitar sus infraestructuras para así llegar a medirnos con los trece jefes finales.

Comprar nuevos aviones, personalizarlos o participar en fases de bonus son algunas de las acciones que podemos realizar entre misiones. Pero a pesar de estas novedades, *After Burner* sigue teniendo los mismos problemas que hace 20 años: todo se limita a ir "hacia delante" abatiendo aviones y esquivando disparos, con un control que no ha evolucionado (por ejemplo, no nos afecta la gravedad). Por eso, *Black Falcon* es una fiel puesta al día de *After Burner*, un divertido arcade de aviones sin muchas florituras y con una jugabilidad clásica, que huye de complicaciones. Eso sí, en PSP hay simuladores de combate aéreo más completos...

El que fuera rey de las recreativas vuelve para dar guerra... ahora en PSP.

» MUCHO MÁS QUE DISPARAR

After Burner no sólo te da la opción de subirte a un avión, también puedes modificarlo para que rinda mejor en la lucha que te espera.



1 **EL HANGAR AL COMPLETO.** Compra los mejores cazas y equípalos a tu gusto para vencer en la batalla.



2 **TIGRES DEL AIRE.** Las modificaciones de los aviones se limitan a la apariencia y color del camuflaje, como este toque felino.



Todas las misiones ofrecen un par de momentos de respiro, en los que repostamos combustible, armamento...

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El amplio número de aviones y misiones. Lo vertiginosos que son los combates.

» LO PEOR
El desarrollo sigue anclado en 1987. El control no es nada profundo ni realista.

82	**» GRÁFICOS** Aviones de combate muy bien recreados y escenarios variados.
74	**» SONIDO** Es el aspecto más flojo del juego, bastante simple y sin personalidad.
80	**» DIVERSIÓN** Cumple lo que promete, un arcade que va directo al grano sin rodeos.
84	**» DURACIÓN** 21 misiones, 3 niveles de dificultad, modos Wi-Fi... hay para rato.
NOTA 80	Un divertido arcade que tiene en su sencillez, sus modos Wi-FI y sus vertiginosos combates sus principales encantos.



El debut de Ratchet y Clank en PSP nos deja una aventura en la línea de sus juegos de PS2, al combinar la acción más frenética con zonas de plataformas, carreras y otras muchas sorpresas...

Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
HIGH IMPACT GAMES
Editor
SONY
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
39,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores WI-FI
DE 2 A 4
Jugadores Online
DE 2 A 4
Guardar partidas
EN PUNTOS CONCRETOS
Página web
WWW.YOURPSP.ES

LAS DOS CARAS MÁS FAMOSAS DE LA **ACCIÓN MÁS DESENFRENADA**

Ratchet & Clank: El Tamaño Importa

Prepárate, porque estos dos míticos personajes vienen dispuestos a "sacudir" tu portátil con un terremoto de acción, donde la variedad de situaciones no conoce límites.

Poco a poco, el catálogo de PSP se aleja de las conversiones de juegos de PS2 y va cosechando sus propios títulos exclusivos que demuestran las enormes posibilidades de la portátil. Ese es el caso de *Ratchet & Clank: El Tamaño Importa*, un título de acción protagonizado por este conocido duo de héroes nacido en PS2.

Una vez más, debemos impedir un complot, lo que nos llevará a vivir una variada aventura mientras viajamos por la galaxia y alternamos el control del felino Ratchet y el robot Clank. Y es que la variedad es uno de los elementos más llamativos del juego: multitud de combates usando todo tipo de armas y gadgets, zonas de plataformas, sencillos puzzles, fases de "matamarcianos", pruebas de velocidad, manejo de robots gigantes... Vamos, que no hay un solo instante para el aburrimiento y además estarás ansioso por descubrir qué nuevas situaciones y sorpresas aguardan en el siguiente nivel y cómo avanza su divertida trama. Y todo ello sin dejar en el ol-

Ratchet y Clank protagonizan una trama repleta de humor, que lleva a estos dos simpáticos héroes a recorrer la galaxia...

ASÍ SALVA LA GALAXIA UNA PAREJA DE HÉROES...

1 **SIN PAUSA.** Además de intensos combates, el juego también nos ofrece otras variadas situaciones: plataformas, pruebas de velocidad...

2 **ALTERNA SU CONTROL.** A lo largo de la aventura controlamos a ambos personajes. Con cualquiera de los dos, la variedad está asegurada.

3 **DE FORMA CONTUNDENTE.** Su atractiva estética viene refrendada por un espectacular apartado técnico que aprovecha el potencial de PSP.



■ Los combates son la base del desarrollo, aunque el variado cóctel de situaciones que ofrece abarca puzzles, zonas de saltos, carreras...



■ Alternaremos el control de los dos héroes durante la aventura, propiciando un desarrollo nada repetitivo y lleno de jugabilidad.



■ El catálogo de armas y gadgets es enorme y cada cual es más disparatado: aspirador de enemigos, garfio de luz...





vido un sistema de control más que correcto, que se ha adaptado a PSP como anillo al dedo y que apuntala de manera firme una jugabilidad sencillamente demoledora en todos los aspectos. Pero lo mejor de todo es que aquí no acaba lo bueno... El apartado técnico también merece todos nuestros elogios. Y es que *R&CSM* muestra unos gráficos de una calidad asombrosa (alcanzando prácticamente el nivel mostrado en PS2), tanto en el acabado de los personajes como en sus coloridos escenarios. Ver para creer...

***El Tamaño Importa* es una caja de sorpresas donde la variedad no da un segundo de respiro a su intensa acción.**

La guinda la ponen un soberbio doblaje al castellano y sus divertidos modos multijugador (vía Wi-Fi o por Internet), que suponen el remate perfecto para un juego tremendamente sólido en todos los aspectos (sólo la cámara da algunos problemas puntuales en los tiroteos más multitudinarios). Puede que su colorista estética no te atraiga demasiado si eres de los aficionados a los juegos de tono más adulto, pero aun así deberías darle una oportunidad a uno de los mejores títulos de PSP, tanto por su desenfrenada acción como por la sorprendente variedad que ofrece a lo largo de la aventura. Sin duda, estamos ante una maravilla de la jugabilidad que confirma que no hay consola pequeña cuando las cosas se hacen bien. ○

PUNTO DE VENTA
CONMOCIONADOR
Comprar
Salir
Guitones: 21939 Costo: 10000
El conmocionador, arma de los antidisturbios de la Guardia Galáctica, dispara una ráfaga de

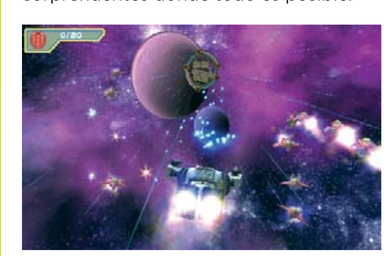
■ Consigue monedas (eliminando enemigos, destruyendo cajas, etc.) para comprar nuevas armas, armaduras o mejorar las que ya tienes.



■ El apartado técnico es sobresaliente: si el acabado gráfico es espectacular, el sensacional doblaje al castellano no tiene desperdicio.

» ¿ALGUIEN DIJO ABURRIMIENTO?

Entre los abundantes combates, encontramos una gran cantidad de situaciones sorprendentes donde todo es posible.



"MATAMARCIANOS". En algunas fases manejamos un robot gigante en el típico desarrollo de un juego de "marcianitos".



HACIENDO DE CANGURO. Intenta salvar al máximo número de robots en este minijuego de habilidad e inteligencia.



DALE A LA NEURONA. Aunque su dificultad no es muy elevada, los puzzles añaden su granito al variado desarrollo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Acción increíblemente variada, entorno gráfico sensacional, enorme jugabilidad...

» LO PEOR

La cámara de juego nos deja un poco "vendidos" en los combates multitudinarios.

Te gustará + que... **DAXTER**



Te gustará − que... **SYPHON FILTER D.M.**



92	**» GRÁFICOS** Visualmente sorprende, sacando partido a las posibilidades de PSP.
92	**» SONIDO** Perfecto doblaje al castellano, acompañado por música de lujo.
90	**» DIVERSIÓN** Tiene tanta variedad, que le darás "caña" hasta alcanzar el final.
87	**» DURACIÓN** Un modo Historia duradero, al que se suman opciones multijugador.
NOTA 91	Sorprendente de principio a fin y uno de los títulos más divertidos de PSP por variedad, acción y calidad técnica.

Género
DEPORTIVO
Desarrollador
NAMCO BANDAI
Editor
SONY
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
39,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS/FRANCÉS
Jugadores WI-Fi
DE 2 A 4
Modo Online
NO
Guardar partidas
AL FINALIZAR PARTIDO
Página web
ES.PLAYSTATION.COM/PSP

Smash Court Tennis 3 te invita a competir en los torneos más importantes manejando a los astros más famosos del panorama tenístico.

MÁS QUE UN **DIGNO RIVAL** PARA VIRTUA TENNIS

Smash Court Tennis 3

Ni Wimbledon, ni el Open de Estados Unidos: el reto para los tenistas más reputados está en PSP.

Competir contra *Virtua Tennis* no es fácil y es *Smash Court Tennis 3* quien se atreve a hacerlo, ofreciendo unos partidos más realistas y variadas opciones de juego. Así, aparte del típico modo Arcade, hay partidos WI-FI, minijuegos... y un completo modo Pro Tour, donde debemos llevar a un tenista novel a lo más alto ganando torneos, buscando patrocinador....

El plantel de tenistas reales cuenta con 16 astros, como Federer o Sharapova, y con cualquiera de ellos disponemos de un gran control, con toques de simulador (podemos realizar gran variedad de golpes) pero accesible para todo el mundo. Si bien es cierto que gráficamente podía ser un poco más espectacular, el resultado es un conjunto sólido y que sabe captar todo el encanto de este deporte.

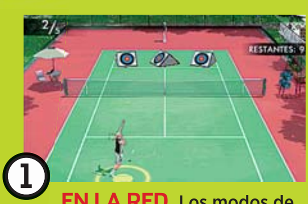


Su completo control permite un amplio catálogo de golpes, ofreciendo así partidos repletos de posibilidades.

Nadal, Federer, Martina Hingis... Controla a 16 de los tenistas más conocidos.

EL LARGO VIAJE HASTA EL **NÚMERO 1** DE LA ATP

Multitud de modos de juego (Ad-Hoc, para 4, Minijuegos, Arcade, modo Pro Tour...) nos esperan en un título que ofrece partidos a medio camino entre el arcade y simulador.



1 **EN LA RED.** Los modos de juego satisfacen todos los gustos (torneos, partidos de dobles, minijuegos de habilidad, etc.).



2 **REAL.** Los toques de simulador hacen que todo influya en el golpeo: resistencia del tenista, la potencia de golpeo...

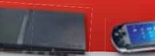
VALORACIÓN

» LO MEJOR
El realista sistema de juego. El número de competiciones oficiales y tenistas reales.

» LO PEOR
Gráficamente podía ser más explosivo y la I.A. de los rivales tiene algunos defectillos.

84	**» GRÁFICOS** Creíbles animaciones y tenistas perfectamente reconocibles.
80	**» SONIDO** Música poco llamativa y los típicos efectos de sonido en los partidos.
86	**» DIVERSIÓN** Buen control, modos para cuatro jugadores, minijuegos...
90	**» DURACIÓN** Variadas alternativas de juego y un modo Carrera muy extenso.
NOTA 87	**Tenis de calidad que basa su diversión en un realista control y un buen plantel de tenistas y competiciones reales.**

PÁGINA DE PUBLICIDAD



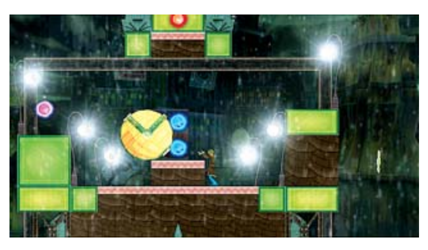
■ PSP ■ PUZZLE/PLATAFORMAS ■ SEGA ■ 25 DE MAYO ■ 45.99 €
■ CASTELLANO ■ 1 JUGADOR ■ WWW.SEGA-EUROPE.COM/ES/GAME/514.HTM

Crush



■ Dan viajará al interior de su mente y superará sus traumas resolviendo intrincados puzzles.

Dan es un joven que sufre insomnio. Para superarlo, se somete a un experimento que le lleva a viajar por los tortuosos entresijos de su mente... Así arranca *Crush*, un original puzzle con toques plataformeros en el que resolveremos los traumas de Dan atravesando cortos niveles llenos de puzzles, trampas y caminos imposibles. A nuestro favor tenemos nuestro ingenio y una habilidad, llamada Crush, que nos permite transformar los intrincados entornos en 3D en sencillos niveles 2D. ¿Fácil? En absoluto, ya que los puzzles se van complicando hasta alcanzar niveles tan desquiciados como la propia mente del protagonista. ■



» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
76	70	83	85

NOTA **79** — Un original y divertido reto a tu inteligencia, ya que juega con la perspectiva, las 3D y las 2D. Para fans de los puzzles.

■ PSP ■ PUZZLE ■ VIRGIN PLAY ■ YA DISPONIBLE ■ 29,95 €
■ CASTELLANO ■ 1-2 JUGADOR ■ WWW.VIRGIN-PLAY.ES

Puzzle Quest

Puzzle Quest nos traslada a un medievo fantástico en el que deberemos cumplir misiones y conquistar territorios. ¿Cómo? Pues moviéndonos por el mapa y superando a los rivales en adictivos puzzles en los que, por turnos, debemos formar líneas de tres figuras iguales. Dependiendo de las figuras que alineemos, podremos mermar los puntos de vida del rival u obtener recompensas como dinero para mejoras, magias, incrementos de vida, etc. Es bastante adictivo y profundo, y además incluye piques Wi-Fi para dos jugadores. ■



■ Los "combates" en *Puzzle Quest* son siempre a base de puzzles. Alinea tres figuras iguales y acabarás con tu rival.



» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
74	79	79	85

NOTA **78** — Una curiosa mezcla de géneros que sólo gustará a los amantes de los puzzles de corte clásico, a pesar de su "épico envoltorio".

■ PS2 ■ ACCIÓN ■ TAKE-TWO ■ YA DISPONIBLE ■ 19,95 €
■ CASTELLANO ■ 1-2 JUGADORES ■ WWW.REDSTAR-US.COM

The Red Star

Basado en el cómic, *The Red Star* es un furioso juego de acción en tercera persona que iba a sacar la extinta Acclaim y que finalmente sale bajo el sello de Take Two. Tras elegir nuestro héroe de entre tres disponibles, nos sumergiremos en un desarrollo frenético que mezcla disparos y combates cuerpo a cuerpo, con un cierto aire a lo "vieja escuela". Lo mejor es la gran cantidad de recursos de ataque que tenemos a nuestro alcance, amén de la posibilidad de jugarlo a dobles, imprescindible en este tipo de juegos. Lo peor es que se ha quedado ya un poco desfasado, tanto en su concepto como en su apartado gráfico. ■



■ Acaba con todos los enemigos que te salgan al paso alternando disparos con golpes cuerpo a cuerpo.



» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
77	78	80	80

NOTA **78** — Mezcla de shoot´em up y beat´em up, *The Red Star* no inventa nada pero entretiene, sobre todo jugando a dobles.



[Y ADEMÁS...]

■ PSP ■ PLATAFORMAS ■ KONAMI ■ YA DISPONIBLE ■ 39.95 €
■ CASTELLANO ■ 1-2 JUGADORES ■ WWW.KONAMI-EUROPE.COM

» Death Jr. 2: Root of Evil

El hijo de la muerte regresa en otra simpática aventura que vuelve a mezclar plataformas a la antigua usanza con acción pura. A pesar de que es similar al primero en gráficos y desarrollo, *Death Jr. 2* incluye interesantes novedades, como otro personaje controlable o la opción de jugarlo a dobles cooperando vía "wireless". ■



NOTA **75** — Un plataformas sencillo y simpaticón, que te gustará sobre todo si te gustó el primero. Los hay mejores.

■ PSP ■ HABILIDAD ■ EIDOS ■ YA DISPONIBLE ■ 29,95 €
■ CASTELLANO ■ 1-2 JUG. ■ WWW.EIDOSINTERACTIVE.COM

» Diner Dash

Con una graciosa estética "manga" y una jugabilidad parecida a la de las viejas "maquinitas", en este juego dirigimos un restaurante y debemos acomodar a los clientes, toma la nota y servir y limpiar las mesas a un ritmo salvaje. Después podemos personalizar el local, comprar otros más grandes... Frenético y divertido. ■



NOTA **79** — Esta simpática propuesta recupera la jugabilidad de las maquinitas, sencilla pero muy adictiva.

■ PS2 ■ MINIJUEGOS ■ SONY ■ 30 DE MAYO ■ 39.95 €
■ CASTELLANO ■ 1-4 JUG. ■ HTTP://ES.PLAYSTATION.COM

» Buzz! Junior Robotmania

Otro título para jugar con los pulsadores de *Buzz* (se vende sin ellos, o con ellos por 20 euros más). 25 minijuegos de habilidad para hasta 4 jugadores protagonizados por simpáticos robots. Y todos tienen la misma mecánica: pulsar el botón principal en el momento justo. Los más pequeños lo disfrutarán. ■



NOTA **74** — Simpáticas y robóticas minipruebas aptas para los niños más pequeños por su sencillez.

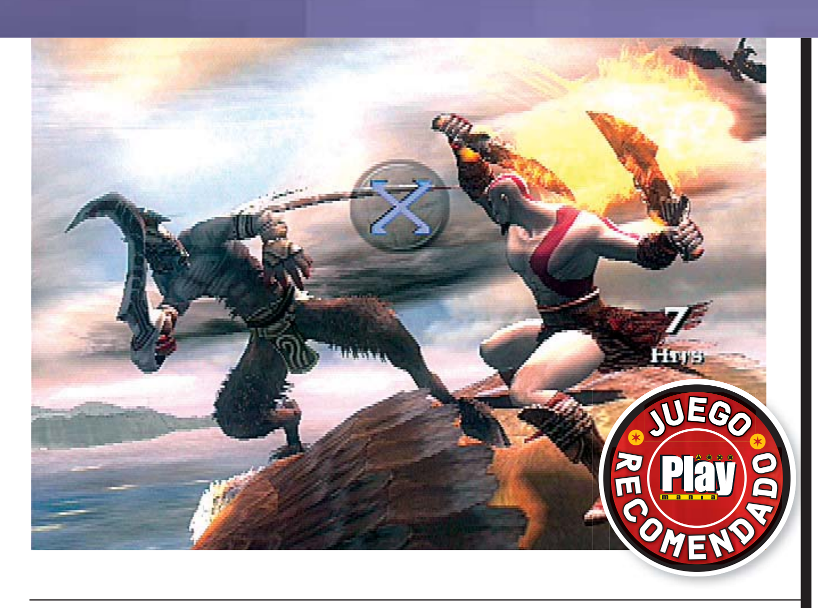


UN **DUELO** ENTRE AUTÉNTICOS **TITANES**

Las mejores aventuras de acción

Es uno de los géneros estrella en PS2, con muchos y muy buenos juegos en su catálogo. ¿Quieres saber cuál es la mejor aventura de la historia de la consola? Pues no te pierdas esta disputadísima comparativa.

- God of War II
- Metal Gear Solid 3: Subsistence
- Okami
- Prince of Persia: Las Dos Coronas
- Shadow of the Colossus
- Tomb Raider Anniversary



UN TORRENTE DE **EMOCIONES** EN FORMA DE AVENTURA

GOD OF WAR II

18+

Género
AV. DE ACCIÓN
Compañía
SONY
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Jugadores Online
NO

Tras sorprendernos con su primer juego, Kratos se supera a sí mismo con este derroche de acción y aventura que es de lo mejor en su género.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. El viaje por la Grecia clásica continúa. Tras ser traicionado por el mismísimo Zeus, Kratos inicia un duro viaje con el objetivo de vengarse del padre de los dioses del Olimpo. En su cruzada volverá a medirse contra todo tipo de criaturas y personajes de la mitología griega, explotándolo incluso mejor que en el primer *GoW*.



El sistema de combate es perfecto y muy completo. Es un dechado de jugabilidad.



DESARROLLO Y DURACIÓN. Si el anterior proponía un equilibrio perfecto entre combates, puzzles y plataformas, éste va por los mismos derroteros pero a un ritmo brutal. La aventura está llena de momentos emocionantes, con muchos más jefes finales que en *GoW* y puzzles con un diseño realmente magistral. Este variado y apasionante desarrollo dura unas 15 horas y tiene buenas opciones de "replay".

APARTADO TÉCNICO. El explosivo dinamismo de las peleas y su cuidada puesta en escena, el exquisito diseño de personajes y escenarios, las secuencias de vídeo, la épica banda sonora... Todo forja un apartado técnico de excepción, que corona uno de los mejores juegos de PS2. Compra obligada.

Kratos, el fantasma de Esparta, sigue desafiando a los dioses griegos en esta aventura.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Por su explosivo y emocionante desarrollo y su brutal puesta en escena, es la mejor aventura de acción de la historia de PS2.



LA AVENTURA DE **INFILTRACIÓN** DEFINITIVA

MGS3 SUBSISTENCE

16+

Género
AV. DE ACCIÓN
Compañía
KONAMI
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Jugadores Online
DE 2 A 8

No contento con infiltrarse y sobrevivir en los entornos más hostiles, Snake nos trajo una edición con todo lo bueno del original y jugosos extras.

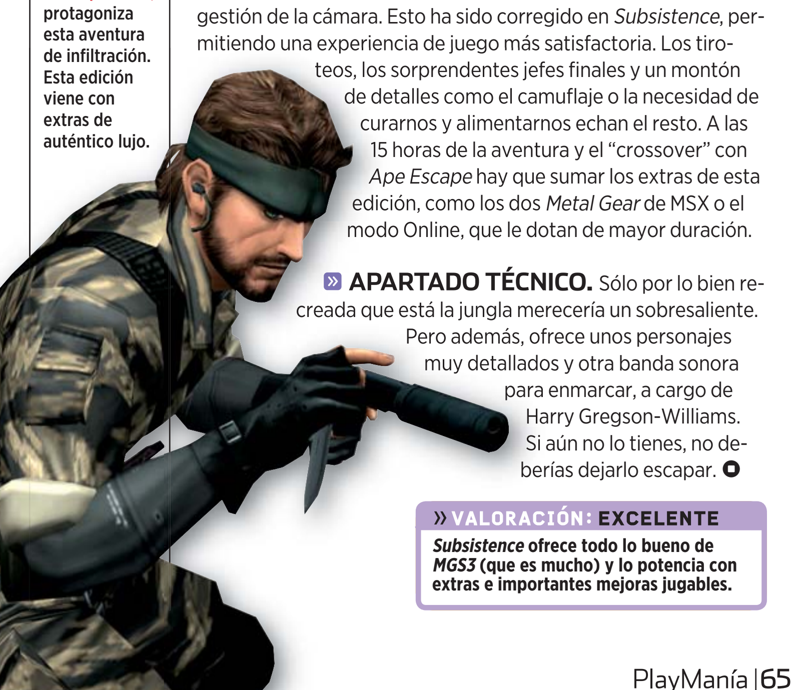
ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. *MGS3* nos traslada a la Guerra Fría, a los años 60. Manejando a Snake, debemos infiltrarnos en territorio soviético para rescatar a un científico y detener una amenaza nuclear. Selvas, cuevas, montañas y bases enemigas son el marco de una aventura que sorprende de principio a fin.

Extras como los *Metal Gear* de MSX (arriba) y una nueva cámara mejoran el *MGS3* original.



DESARROLLO Y DURACIÓN. La saga siempre se ha caracterizado por el sigilo, algo que en *MGS3* era complicado debido a la ineficaz gestión de la cámara. Esto ha sido corregido en *Subsistence*, permitiendo una experiencia de juego más satisfactoria. Los tiroteos, los sorprendentes jefes finales y un montón de detalles como el camuflaje o la necesidad de curarnos y alimentarnos echan el resto. A las 15 horas de la aventura y el "crossover" con *Ape Escape* hay que sumar los extras de esta edición, como los dos *Metal Gear* de MSX o el modo Online, que le dotan de mayor duración.

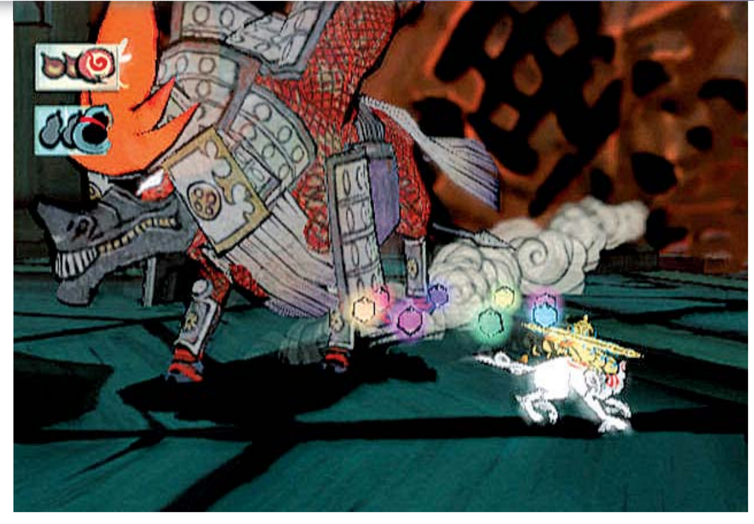
Naked Snake (o Big Boss, como prefiráis) protagoniza esta aventura de infiltración. Esta edición viene con extras de auténtico lujo.



APARTADO TÉCNICO. Sólo por lo bien recreada que está la jungla merecería un sobresaliente. Pero además, ofrece unos personajes muy detallados y otra banda sonora para enmarcar, a cargo de Harry Gregson-Williams. Si aún no lo tienes, no deberías dejarlo escapar.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

***Subsistence* ofrece todo lo bueno de *MGS3* (que es mucho) y lo potencia con extras e importantes mejoras jugables.**



LA **ORIGINALIDAD** Y EL ARTE SE HACEN AVENTURA

OKAMI



12+

Género
AVENTURA
Compañía
CAPCOM
Precio
49,95 €
Textos
INGLÉS
Voces
--
Jugadores
1
Jugadores Online
NO

Si echas de menos la originalidad en los juegos no te pierdas *Okami*, una fábula japonesa con un desarrollo mágico y una estética muy especial.

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Las antaño bellas tierras de Nippon han sido tomadas por la oscuridad y sólo la diosa del Sol, reencarnada en un precioso lobo blanco, puede devolverles la vida usando sus poderes. Pero primero tiene que recuperarlos... Así arranca *Okami*, una aventura cuya historia y estética están inspiradas en antiguas tradiciones japonesas.

■ La originalidad de *Okami* reside en su estética y en los usos del "pincel celestial".

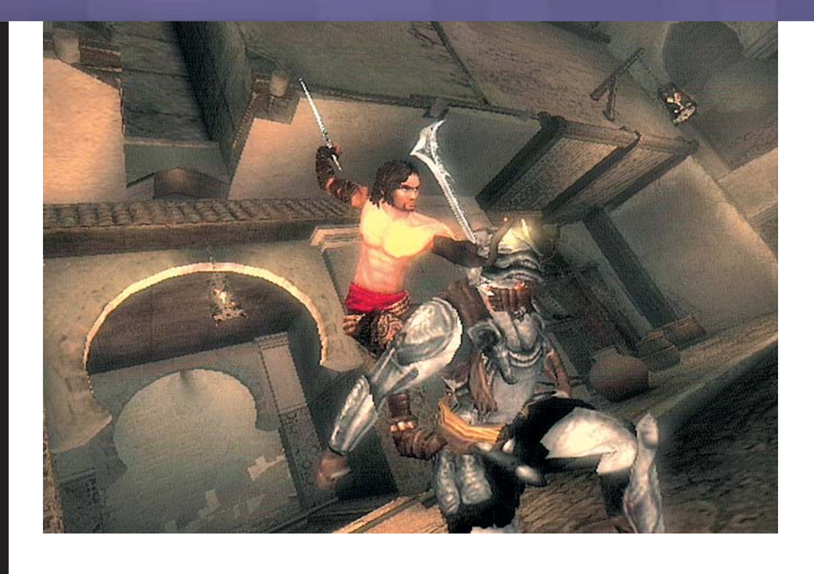


» DESARROLLO Y DURACIÓN. El desarrollo es clásico: exploramos Nippon y hablamos con sus habitantes, cumplimos misiones (principales y secundarias) y peleamos (en escenarios cerrados). Al avanzar iremos consiguiendo nuevos poderes que nos abrirán zonas anteriormente vetadas. La parte más original está en la forma en la que haremos efectivos los poderes: "dibujando" con el pincel celestial sobre los escenarios. Así, por ejemplo, podemos atacar a los enemigos haciendo trazos sobre ellos o sortear un río dibujando las plataformas. Original, ¿no? Y además es largo (unas 40 horas).

■ Manejamos a Okami Amaterasu, una deidad reencarnada en lobo.

» APARTADO GRÁFICO. La otra "gracia" de *Okami* está en su bellísima estética, con gráficos Cel Shaded y una paleta de colores exquisita. Un aliciente más para disfrutar de esta fábula japonesa, aunque esté en inglés.

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Si buscas una aventura original, distinta y de bella factura técnica, *Okami* es tu juego. Eso sí, tienes que dominar el inglés...



LA MEJOR ENTREGA DEL **PRÍNCIPE** DE LAS AVENTURAS

POP LAS DOS CORONAS



16+

Género
AV. DE ACCIÓN
Compañía
UBISOFT
Precio
19,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Jugadores Online
NO

Con otros dos juegos a sus espaldas, el Príncipe de la acción y los saltos cierra su exitoso paso por PS2 con su aventura más emocionante y variada.

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. *Las Dos Coronas* cuenta con una historia fabulosa que se apoya en una ambientación de lujo. Acompaña al Príncipe en su regreso a Babilonia y descubre la maldición de las Arenas del Tiempo, que le convertirán en ciertos momentos en un príncipe más oscuro y cruel.

■ Acción, persecuciones en cuadrigas, saltos, sigilo, puzzles... *LDC* es realmente variado.





■ El Príncipe de las aventuras regresó con un "alter ego" oscuro e implacable.

» DESARROLLO y DURACIÓN. Ofrece un desarrollo muy variado. Esta tercera aventura sigue combinando saltos, puzzles y combates con un ritmo mayor que sus predecesoras (aunque sin llegar al nivel de *God of War II*). Además, incorpora interesantes elementos, como carreras de cuadrigas o momentos de sigilo, que funcionan realmente bien. Y la idea de alternar entre el Príncipe "normal" y su "alter ego" oscuro nos parece todo un acierto. En cuanto a la duración, ofrece unas 12-14 horas.

» APARTADO TÉCNICO. Gráficamente, *Las Dos Coronas* nos sigue pareciendo espectacular. El diseño de escenarios y personajes es sobresaliente y las animaciones son muy fluidas (aunque no tanto como las de Lara Croft). Por todo ello, es el mejor *PoP*, aunque por 10 euros más te llevas *PoP Trilogy* (con los tres juegos de la saga en PS2).

» VALORACIÓN: EXCELENTE
El Príncipe cierra su periplo en PS2 con su aventura más equilibrada, intensa, variada y espectacular. El mejor *PoP*.



UNA PROPUESTA DIFERENTE Y **GIGANTESCA**

SHADOW OF THE COLOSSUS

¿Puede un pequeño mortal derrotar a seres tan grandes como montañas? Descúbrelo en esta inolvidable aventura que es distinta a todo.

12+

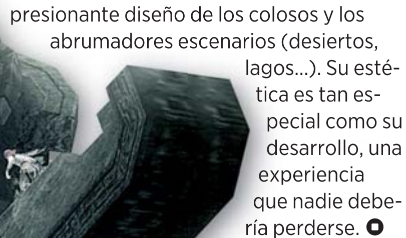
Género
AVENTURA
Compañía
SONY
Precio
19,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
--
Jugadores
1
Jugadores Online
NO

Derrotar a 16 enormes colosos es nuestra misión en esta aventura tan original.

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Para salvar el alma de una chica, un joven tendrá que derrotar a 16 colosos, cada uno con unas características bien diferentes. La ambientación es realmente especial, y consigue que te sientas muy pequeño...

Los 16 colosos son muy distintos entre sí. Los hay terrestres, acuáticos, voladores...

» DESARROLLO y DURACIÓN. Habrá que explorar un enorme mundo para encontrar, por orden, a los 16 colosos. Una vez hallados, debemos encontrar sus puntos débiles y encontrar la forma de llegar hasta ellos. A nuestro favor contamos con una espada, un arco y la ayuda de nuestro caballo Agro, amén de nuestro ingenio y habilidad. Y es que, una vez descubramos la forma de derrotarlos, luego habrá que hacerlo, saltando y trepando por el cuerpo de los colosos, los cuales a su vez harán lo posible por tirarnos al suelo. Una idea diferente que a la hora de jugar funciona de lujo. Eso sí, sólo dura 12 horas y no tiene mucho "replay".



» APARTADO TÉCNICO. Destaca el impresionante diseño de los colosos y los abrumadores escenarios (desiertos, lagos...). Su estética es tan especial como su desarrollo, una experiencia que nadie debería perderse.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
Una experiencia de juego única en su planteamiento, desarrollo y cuidada estética. Ya veréis cómo crea escuela...



EXPLORACIÓN, PUZZLES, SALTOS Y... **¡LARA CROFT!**

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Lara Croft celebra su cumpleaños con un "remake" de su primer juego. Una idea revolucionaria en 1996 que hoy sigue funcionando.



16+

Género
AV. DE ACCIÓN
Compañía
EIDOS
Precio
44,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Jugadores Online
NO

Lara Croft, nuestra heroína favorita, vuelve en plena forma en este "remake" del primer *Tomb Raider*.

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Una misteriosa organización requiere los servicios de Lara Croft para recuperar un artefacto mítico, el Scion. Tras sus primeras pesquisas, Lara se da cuenta de que tras ese encargo hay algo más, e inicia un peligroso viaje que le llevará a recorrer zonas inspiradas en las culturas griega o egipcia, Perú y otros lugares que es mejor que los descubráis vosotros mismos.

La aventura se basa en la exploración, la resolución de puzzles y los saltos imposibles.



» DESARROLLO y DURACIÓN. El desarrollo, como en el *TR* original, se basa en la observación de los entornos (tanto para resolver puzzles como para encontrar el camino a seguir) y en nuestra habilidad para alcanzar zonas en apariencia inaccesibles y evitar todo tipo de trampas. Para ello, Lara cuenta con una agilidad envidiable, que se apoya en un buen control. También hay acción, pero tiene menos peso y no está muy bien resuelta. Dura unas 13 horas, el doble que *TR Legend.*



» APARTADO TÉCNICO. Sus gráficos se apoyan en una versión optimizada del motor de *TR Legend*. Veréis escenarios profundos y detallados, trabajadas animaciones, física creíble y un modelo de Lara que quita el hipo. Con este juego, Lara se despide a lo grande de PS2.

» VALORACIÓN: MUY BUENA
Lara se despide de PS2 con un homenaje a sus orígenes. Una aventura que supone un desafío tanto al ingenio como a la habilidad.

CONCLUSIONES

Aquí tenéis, frente a frente, las mejores aventuras de acción que podéis encontrar hoy en las tiendas. Todos ellos son juegos sobresalientes y nos ha costado muchos quebraderos de cabeza elaborar este ranking. Pero sólo podía ganar uno...











Nuestro dios de las aventuras es, cómo no, Kratos con su *God of War II*, una secuela que ha sabido superarse a sí misma con creces. Con un diseño sublime, un desarrollo tan variado como emocionante, una jugabilidad perfecta y una puesta en escena extraordinaria, creemos que *GoW II* es el justo ganador. Por detrás, *MGS3 Subsistence*, la edición definitiva de una aventura espectacular y sorprendente de principio a fin. Le pisa los talones *Shadow of the Colossus*, una aventura distinta y cuyo original y emotivo desarrollo nos ha calado muy hondo. Después viene el mejor *Prince of Persia*. La culminación de la saga en PS2 es un juego realmente variado y divertido. El quinto puesto es para *Okami*, una aventura larga, bella y original pero de desarrollo más pausado. Es una propuesta más minoritaria, y en inglés. Ya en último lugar, tenemos a Lara con su *TR Anniversary*, otra fenomenal aventura de acción que explota como nunca la fórmula que ella misma inventó, pero que ya no sorprende tanto. En definitiva, seis juegos alucinantes, ahora te toca a tí...

	CARACTERÍSTICAS GENERALES								AMBIENTACIÓN Y TÉCNICA								
	Personajes controlables	Modos de Juego	Número de niveles	Funciones Online	Niveles de dificultad	Duración	Extras	VALORACIÓN	Argumento	Escenarios	Personajes	Animaciones	Física	Secuencias de vídeo	Banda Sonora	Efectos de Sonido	VALORACIÓN
God of War II	1	3	12	No	4	E	E	E	E	E	E	E	MB	E	E	E	E
MGS3 Subsistence	1	4	10	Sí	5	E	E	E	E	E	E	MB	MB	E	E	MB	E
Okami	1	1	3	No	1	E	MB	MB	MB	E	E	E	MB	MB	E	MB	E
POP Las Dos Coronas	2	1	6	No	3	MB	MB	MB	MB	E	MB	E	MB	E	E	E	E
Shadow of the Colossus	1	2	16	No	2	MB	MB	MB	E	MB	E	E	E	MB	E	MB	E
Tomb Raider Anniversary	1	2	4	No	3	MB	E	MB	MB	E	MB	E	E	MB	MB	MB	MB

	SISTEMA DE CONTROL						COMPONENTES DE JUEGO									
	Control	Botones de ataque/defensa	Ataques a Distancia	Acciones Especiales	Precisión en el Salto	VALORACIÓN	Acción	Plataformas	Puzzles	Exploración	Conducción	Sigilo	Secuencias Interactivas	Evolución de Personajes	VALORACIÓN	TOTAL
God of War II	E	4/2	Sí	Sí	E	E	Alto	Medio	Alto	Alto	Bajo	Nulo	Sí	Sí	E	E
MGS3 Subsistence	MB	3/1	Sí	Sí	--	MB	Alto	Bajo	Bajo	Alto	Bajo	Alto	No	Sí	E	E
Okami	MB	3/1	Sí	Sí	MB	MB	Alto	Medio	Medio	Alto	Nulo	Nulo	No	Sí	MB	MB
POP Las Dos Coronas	MB	2/1	Sí	Sí	E	MB	Alto	Alto	Medio	Alto	Bajo	Alto	Sí	Sí	E	E
Shadow of the Colossus	MB	2/1	Sí	Sí	MB	MB	Medio	Alto	Medio	Alto	Medio	Medio	No	Sí	E	E
Tomb Raider Anniversary	MB	2/1	Sí	Sí	MB	MB	Medio	Alto	Alto	Alto	Bajo	Nulo	Sí	No	E	MB

CLAVES DE LA COMPARATIVA

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen código de color:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



Este otro sello indica el ganador de la comparativa en lo que se refiere a relación calidad y precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos objetivos que miden las posibilidades del juego.
Personajes controlables: Reseñamos los disponibles en el modo principal.
Número de niveles: Las "partes" en las que se puede dividir la aventura, con independencia de su duración.
Duración: Contando el modo principal y los secundarios, si los hay.

AMBIENTACIÓN Y TÉCNICA

Evaluamos el apartado técnico del juego y cómo incide en la ambientación.
Personajes: Comprobamos si su acabado gráfico es convincente.
Escenarios: Evaluamos tanto la calidad gráfica como su diseño general.
Animaciones: Examinamos la calidad de las animaciones y su fluidez.

SISTEMA DE CONTROL

Valoramos la calidad del control y las principales posibilidades que ofrece.
Control: Evaluamos cómo responde el sistema de control en general.
Acciones especiales: Si podemos realizar movimientos o ataques "sobrenaturales" de cualquier índole (magias, "tiempo bala", camuflarnos...).
Precisión en el salto: Si el control permite medir con exactitud el salto o no.

COMPONENTES DEL JUEGO

Importancia en el desarrollo de cada uno de los componentes enumerados.
Exploración: Si hay que recorrer el escenario realizando búsquedas.
Conducción: Si el juego da la opción de pilotar vehículos (caballos incluidos).
Sigilo: En qué medida el juego nos permite usar técnicas para pasar desapercibidos y evitar los combates.
Secuencias interactivas: Nos referimos a los "Quick Time Events", o momentos en los que debemos pulsar ciertos botones en el momento justo.
Evolución de personajes: Si los personajes pueden mejorar de alguna forma.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**.
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".
@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

El "culebrón" de Snake

Hola playmaníacos. Leí vuestro análisis de *Metal Gear Solid Portable Ops* el mes pasado y mi pregunta es si es recomendable haber jugado antes a otro *Metal Gear* para entender mejor la historia.

@ Alonso Gómez Gil

No es necesario, aunque sí recomendable haber jugado al menos a *Metal Gear Solid 3*, ya que cronológicamente es el juego anterior a *Portable Ops* (y donde termina el primero comienza el segundo). Así, si antes juegas a *MGS3* conocerás la historia de fondo y a algunos de los protagonistas de *Portable Ops*, aunque si no lo haces, sólo te perderás detalles, ya que la trama de ambos juegos es distinta. ¿Recomendable? Sí. ¿Necesario? Pues la verdad es que no.

■ *MGS3* y *Portable Ops* comparten protagonista, detalles de la trama...

"Carros" y boliches

Hola playmaníacos. He visto en Internet que hay un juego de petanca para PS2 en Francia llamado *Pétanque Pro*. ¿Llegará a España.

@ Daniel Vital Rodríguez

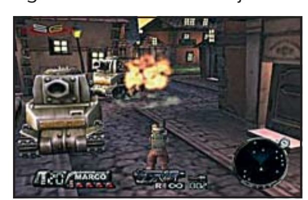
Sólo está a la venta en Francia, país en el que la petanca es un deporte nacional. Pero es que analizando el juego no nos sorprende que no cruzara los Pirineos. El apartado técnico es desafortunado, con escenarios y gráficos que "huelen" a PSone, una I.A. inexistente y escasas opciones de juego. No obstante, si te pica la curiosidad (no vemos otro motivo para comprarlo) puedes encontrarlo en cibertiendas galas y webs de subastas por Internet a un precio que ronda los 20-25 euros.

Recopilación de lujo

Tengo una duda respecto al juego *Metal Slug 3D*. Hace tiempo que se editó en Japón y en España no se sabe aún nada. ¿Sabéis si después de todo este tiempo va a ser editado o por el contrario debemos darlo por perdido como otros tantos juegos que al final no fueron editados aquí?

@ Julio

Dalo por "liquidado", porque SNK confirmó hace tiempo que el juego no llegaría a Europa (en Japón salió en junio de 2006). Sólo por este gesto de SNK ya se puede deducir la calidad del título... Por si acaso, te recordamos que ya está a la venta *Metal Slug Anthology* en PSP (y en breve lo hará la versión de PS2), una edición especial para conmemorar el 10º aniversario de la saga que contiene todos los títulos de la serie incluido *Metal Slug 6*, inédito en nuestro país. Lo más destacable de esta recopilación es que incorpora la opción de juego cooperativo para dos jugadores y abundante material extra que los fans del shooter en 2D por excelencia agradecerán. Todo un lujo.



■ El debut 3D de *Metal Slug* parece que finalmente se va a quedar como algo exclusivo del mercado nipón...



■ La saga *Jak & Daxter* destaca por ofrecer retos a la medida de cualquier tipo de jugador y ofrecer un derroche de humor para todos los públicos.

Para todos los públicos

Hola playmaníacos. Me gustan los juegos de aventuras y acción, pero mis padres no me dejan comprar juegos para mayores de 16, ya que tengo 12 años. ¿Podéis recomendarme algunos de cada género para PS2 para mi edad? Gracias.

@ Martín Díaz

Por suerte para ti y para tranquilidad de tus padres, el catálogo de PS2 es tan extenso que podrás encontrar verdaderos juegazos en todos los géneros para cualquier edad. De plataformas, nosotros destacaríamos la saga *Jak & Daxter* (en especial la primera entrega, que además está en Platinum). De acción pura y dura te recomendamos cualquiera de las dos entregas de *Lego Star Wars* (la primera está en Platinum) y de aventuras hay dos que brillan sobre los demás, *Tomb Raider Legend* con la fabulosa Lara Croft de protagonista y *Shadow of the Colossus*, una aventura única tanto por su desarrollo como por sus gráficos preciosistas. De deportes tienes *PES7* o *FIFA07*, de velocidad *Gran Turismo 4* o *NFS Carbono...* con ninguno de ellos echarás en falta tus "años de menos".

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

Rebaja en el precio de PS3: ¿especulación o realidad?

Hola playmaníacos. Estoy pensando en jubilar mi PS2. ¿Podríais darme una idea de cuándo va a bajar de precio PS3?

@ Iñaki Garcés Narváez

Como te puedes imaginar, no va a bajar de precio ahora mismo... ni en un par de meses ¡Acaba de salir! Eso sí, existen varios informes de analistas que vaticinan una rebaja a escala mundial a finales de año. Probablemente, antes de Navidad. Se dice que la rebaja podría ser de unos 70 euros. Las causas para este recorte estarían en la reducción de los elevados costes de producción de la consola (de ahí que la versión PAL venga sin el Emotion Engine), el aumento de las ventas de juegos y el hecho de que una bajada de precio durante la campaña navideña sería vista con muy buenos ojos por parte de los usuarios. Por supuesto, nada de esto es oficial, la rebaja podría ser mayor o menor o no producirse en Navidad... La cuestión es ¿cuánto podrás aguantar sin jugar con la mejor consola del momento?



■ PS3 bajará de precio... pero no en breve. Lo previsible es que baje en Navidad.



Virtua Tennis 3 es hoy por hoy el mejor juego de tenis, tanto por su control como por su espectacular puesta en escena.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES



¿Saldrá *GTA: San Andreas* en PSP?

@ Israel Ferreruela

Sería lo lógico tras *Liberty City Stories* y *Vice City Stories*, aunque por ahora no hay nada confirmado.

¿Van a sacar *Fight Night Round 4*?

@ Álvaro Ruíz

Todavía es pronto para pensar en la cuarta entrega cuando se acaba de estrenar *FNR 3* en PS3.

¿Saldrá *Dynasty Warriors 6* en PS3?

@ Rubén García Linares

Es más que probable, dado que los *Dynasty Warriors* siempre han aparecido en las consolas de Sony.

¿Van a sacar pronto una PSP 2?

@ Iván Sánchez Alva

Desde hace tiempo se viene especulando con una revisión de PSP con 8 gigas de memoria interna. Por ahora son sólo rumores sin fundamento.

El mejor tenis de PlayStation

He jugado al *Virtua Tennis 3* para PS3 y me ha encantado, ¿Sabéis si Sega sacará una versión para PS2? Si no es así, ¿me podéis decir un buen juego de tenis para PS2?

@ Ángel Ferrer Nolla

En esta ocasión son los usuarios de PS2 los que se quedan sin su ración de tenis "made in Sega". *Virtua Tennis 3* estará disponible únicamente en PS3 y en PSP (también alucinante). Por suerte, PS2 anda bien surtida en cuanto al deporte de la raqueta. Puedes elegir entre el tenis más serio de *Top Spin* y *Smash Court Tennis Pro Tournament 3* (o *Virtua Tennis 2* si lo encuentras) o probar el tenis sin complicaciones pero igualmente explosivo que ofrece *Everybody's Tennis*.

Terminología técnica

Hola playmaníacos. A veces veo que para nombrar los defectos de un juego se emplean anglicismos como "popping". Como no sé qué significa cada uno, me gustaría que me nombrarais los más comunes y en qué consisten.

@ José Gutiérrez Porras

Nombrarlos todos aquí es materialmente imposible así que te explicaremos el que nos preguntas. El efecto "popping" o "emergente" se produce cuando de forma brusca aparecen en pantalla los objetos (edificios, árboles, montañas...). Es fácil apreciarlo en ciertos juegos de conducción que no dibujan gradualmente el escenario. A medida que avanzamos por una carretera o una calle, observamos cómo salen de la nada los diferentes elementos del terreno: hacen "pop".

Más caña para multijugador

Me acabo de comprar una PS3 (¡menuda consola!) con *Resistance: Fall of Man* y estoy alucinado con el juego Online. ¿Sabéis si habrá nuevos escenarios o alguna actualización para este juego?

@ Julián Triguero García

No nos sorprende que te guste. Se pueden contar con los dedos de una manos los juegos que actualmente ofrezcan 40 jugadores en una partida con la fluidez y la calidad técnica de la que hace gala *RFoM*. Y lo mejor es que los muchachos de Insomniac no van dejar colgados a la comunidad de jugadores. Durante este mes de mayo está previsto una actualización que traerá dos nuevos mapas multijugador y acceso a un servidor global que nos permitirá jugar con usuarios de todo el mundo. Eso sí, la única incógnita que queda por despejar es si las futuras actualizaciones serán de pago, ya que corre ese rumor...

Resistance ya ha recibido varias actualizaciones, aunque aún no se sabe si en el futuro serán de pago.



¿Qué os ha parecido PlayStation 3?

La consola lleva con nosotros más de un mes, tiempo suficiente para haberla probado a fondo y opinar...



Una gran consola con carencias

Miguel Fernández Ramírez

Veo un gran problema: estar jugando, que te envíen un mensaje y que la única forma de responder sea saliendo de la partida. Otro tema a tratar es la música, ¿de qué me sirven 7 núcleos de un potente chip Cell si luego no puedo escucharla en los juegos? ¿Y las fotos? ¿Por qué tengo que aguantar un fondo tan soso y aburrido y no puedo poner el fondo que yo quiera como en PSP? Pero no todo son críticas: puedo jugar en red sin pagar cuotas y por el momento funciona bastante bien.

A mi me ha asombrado...

Eduard Teixidor.

A mi me ha asombrado, sobre todo lo de poder poner un sistema operativo. Por otra parte, la retrocompatibilidad no me ha gustado del todo, porque tengo muchos juegos de PS2 y no todos funcionan. Otra cosa negativa es el precio de los juegos, ya que el de la consola es razonable teniendo en cuenta que los lectores de Blu-ray cuestan 900 euros.

Es la reina de las consolas

Javier Fernandez.

Aún en su etapa joven, tiene los mejores gráficos del mercado, mantiene el sistema de red gratuito, para mi mejor que el de Xbox 360, y ofrece más posibilidades, pocos juegos pero letales, etc...

No puedo opinar

Naiara Car

¡¡¡600 euros me separan de opinar sobre este tema!!!!

La mejor consola del mundo

Alfonso Márquez Olivas

Esperaba menos, pero desde que jugué con ella me quedé sorprendido. Gráficos de infarto, sonido brillante... Quiero felicitar a Sony por el gran trabajo que ha hecho con PlayStation 3.

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué te parece la Tienda PlayStation? ¿Te has descargado contenido o piensas hacerlo?

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

Otro éxito que no veremos

¡Hola playmaníacos! He escuchado que puede que no salga *Kingdom Hearts 2: Final Mix+* en España. ¿Es eso verdad?

@ Javier León San Román

Es lo que parece teniendo en cuenta que no hay ninguna información que nos haga pensar que esta "actualización" de *KH2* se vaya a editar fuera de Japón, algo habitual en estos títulos creados específicamente para el mercado nipón y que raras veces se dejan ver por nuestras fronteras. Esta edición especial está basada en el *KH2* americano e incluye nuevos jefes finales, más escenarios y abundante material extra, además de una versión en 3D de *KH: Chain of Memories* que salió en Gameboy Advance. Una vez más nos dejan con la miel en los labios... aunque este "remake" de *Chain of Memories* sí que tiene posibilidades de llegar a Europa. Seguiremos informando...



KH2 Final Mix es una revisión de *KH2*, con nuevos enemigos y extras para el mercado nipón.

PS3 en teles Convencionales

¿Es malo para PS3 jugar en una televisión de tubo o sólo afecta gráficamente?

@ Iván Ortuño Leyva

De malo no tiene nada. PS3 fue diseñada teniendo también en cuenta las teles de tubo, que por ahora sigue siendo el tipo de televisor más extendido.

Como es de esperar, la calidad de imagen en una televisión HD es muy superior... pero ahí se acaban las diferencias. Los juegos, los Blu-ray y el resto de funciones se comportan igual que en una pantalla HD.

Comprar en el extranjero

Tenía pensado comprarme una PS3 este verano en EE.UU. Me gustaría que me confirmarais que no iba a tener problemas para usar la PS3 en España (tanto por compatibilidad de juegos, de Blu-ray, por enchufes y clavijas, etc.).

@ Raúl Mulero

Lo que haremos será decirte las incompatibilidades para que juzgues si te valdrá la pena el ahorro de 200 euros. Lo negativo es que no podrás cargar juegos europeos de PSone y PS2 ni DVD vídeo PAL de la zona 2 (Europa), y sólo podrás ver pelis Blu-ray que incluyan la zona A en la carátula siempre y cuando los reproduzcas en Alta Definición. Lo positivo es que no tendrás problemas con los juegos de PS3 (no llevan protección regional) ni con los accesorios y los cables, podrás utilizar la red PS Network europea y tampoco necesitarás un adaptador de voltaje, porque la fuente de PS3 es universal. Eso sí, ten en cuenta también que si se te estropea la consola, los gastos de envío a EE.UU. correrán de tu cuenta aunque tu PS3 esté en garantía. ¿Qué pesan más, los aspectos a favor o en contra?

El gimnasio en casa

Tengo una PS2 y me han regalado *EyeToy Kinetic*. Quisiera saber si existen más juegos de entrenamiento.

@ Silvia Sants Bonet

Con EyeToy sólo existe otra alternativa "deportiva", *Kinetic Combat*, que combina la gimnasia con las artes marciales. Muy recomendable... y sano.



Lanza patadas y puñetazos delante de la cámara EyeToy para aprender artes marciales con *Kinetic Combat*.

PREGUNTAS CORTAS



¿Hay algo parecido a *Jump Superstar* de DS en PS2?

@ Urtzi Urruzola Pastor

Lo más parecido es el juego de lucha *Battle Stadium D.O.N.* que tiene personajes de "Dragon Ball Z", "One Piece" y "Naruto", aunque sólo ha salido en Japón.

¿Aún existe la posibilidad de que salga *KH3* en PS2?

@ David Leal Esteve

Escasas por no decir nulas si tenemos en cuenta que *Kingdom Hearts 2* salió no hace mucho en PS2.

¿Cuándo veremos un *Resident* en PSP ?

@ Jordi Fontanet López

Ni siquiera hay rumores. Ojalá Capcom siga la tendencia de otras compañías y se anime a ofrecernos una entrega en PSP.

¿Habrá algún juego de Rocky en PS2 ahora que han sacado la película?

@ Antonio Durán

Pues no. La peli se estrenó hace varios meses y aprovechando el tirón sacaron una versión de "Rocky Balboa" sólo para PSP.

¿Con una tele de 20'' con entrada DVI-D puedo disfrutar al máximo de PS3?

@ Lluis Danus Amengual

Depende de la resolución de tu tele. Si no es HD Ready, tendrás que conformarte con una calidad de imagen estándar.

PROBLEMAS TECNICOS

De 1080i a 720p

Tengo una tele HD Ready que alcanza los 1080i y el juego *Enchanted Arms* que pone en la carátula que llega a 1080i, pero cuando lo cargo se cambia la resolución de la tele a 720p. ¿Por qué?

@ Juan Manuel Moyano Cosano

Lo más probable es que tu tele admita una señal 1080i, pero que su resolución real sea 720p. Los televisiores Full HD son los que llegan a los 1080p. No obstante, si tu tele admite nativamente una resolución de 1080i no cuesta nada asegurarse de que tienes bien los Ajustes de salida de vídeo. En el menú de la consola selecciona Ajustes y a continuación Ajustes de pantalla y selecciona la opción 1080i.

Sólo desde PSP Network

¿Se pueden descargar los contenidos de la tienda Playstation o Playstation Store al PC y luego llevarlos a PS3 con una llave USB? Sé que esto puede hacerse con las actualizaciones de la consola, pero no sé si también es posible con las demos y otras descargas de la tienda.

@ Antonio Cendrero

Sólo es posible con las actualizaciones del sistema. Si quieres descargar el resto de contenidos de la tienda, tendrás que acceder obligatoriamente con tu cuenta de la red PlayStation desde tu PS3. Tampoco podrás copiar a un dispositivo USB o una Memory Stick los juegos y demos bajados de la tienda (algunos trailers sí se pueden copiar). Un verdadero incordio para los que no dispongan de conexión a Internet.

Visto y no visto

Hola playmaníacos. He actualizado la PSP a la versión 3.03 y en el apartado de juego me sale "Utilidad de certificado". ¿Para qué sirve? Y si no tengo Internet, ¿cómo puedo escuchar música que esté en WMA?

@ Miguel Díaz Martín

La finalidad de Utilidad de certificado era mostrar información sobre los juegos de PSone para PSP que hubieses comprado a través de PS3 en la tienda PlayStation. Pero en la última actualización de sistema que salió hace unos días, la versión 3.40, esta opción ha desaparecido del menú, por lo que suponemos que ya no será necesaria...

En cuanto a lo de los ficheros en formato WMA, es obligatorio activar la reproducción WMA a través de Internet. Hasta que no completes este paso no podrás escuchar este tipo archivos de audio.

¡Sorteamos 10

¡¡¡PARTICIPA!!! y gana uno de los 10 fabulosos PlayStation 3 y los juegos Resistance: Fall of

¡Participa con tu móvil y gana! ¡Envía un SMS al número 7654!

Para participar, sólo tienes que responder a la siguiente pregunta: **¿en qué mes se ha puesto a la venta PlayStation 3?** Envía tu respuesta al **7654** escribiendo: play100 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales. Tienes de límite hasta el 14 de junio y, recuerda, cuantos más SMS envíes, más posibilidades tienes de ganar. ¡Suerte!

10 JUEGOS PS3

The Elder Scrolls IV OBLIVION

RESISTANCE FALL OF MAN

10 JUEGOS PS3

PlayStation 3!

packs compuestos por una Man y The Elder Scrolls IV: Oblivion

10 CONSOLAS PS3

» BASES DEL CONCURSO

Para participar, envía un mensaje de texto con tu móvil al número 7654, poniendo, la palabra clave play100, la respuesta correcta y tus datos personales. Por ejemplo: play100 enero Luis Llopis Calle Aranjuez 164, 1C CP 28090 Madrid

1.- Coste máximo del mensaje: 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3.- Se seleccionarán 10 mensajes entre todos los recibidos. Cada uno recibirá una consola PlayStation 3 y los juegos *Resistance Fall Of Man* y *The Elder Scrolls IV: Oblivion*.
4.- Los premios no serán canjeables por dinero.
5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
6.- Los ganadores aparecerán publicados en próximos números de la revista.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8.- Plazo de participación: del 18 de abril al 14 de junio de 2007.

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Los Vascos, 17-28040 Madrid".





✉ Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía.**
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de Compras**".
@ Manda tus e-mails a **playmania@hobbypress.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.



PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

LOS + ESPERADOS

1 GTA IV
» PS3 » ROCKSTAR » NOVIEMBRE

Vamos a tener que reservarle un hueco fijo en esta columna hasta que salga. Por algo será....

2 God of War: Chains of Olympus
» PSP » SONY » FINALES DE AÑO

El estreno de Kratos en PSP con una aventura nueva ha sido el anuncio más destacado del mes.

3 WWE Smackdown ! vs Raw 08
» PS3/PSP » THQ » OTOÑO

Hoy por hoy, es el juego de wrestling por excelencia. Y su nueva entrega es uno de los más esperados por muchos de vosotros. Tranquilos, que falta poco.

PS2

AVENTURAS

GOD OF WAR ¡Precio especial!
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Combina magistralmente acción, plataformas y puzzle Atrapa por su apartado técnico e irresistible jugabilidad. NOTA 95

GOD OF WAR II
» SONY » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Kratos vuelve con una impresionante aventura que deja pequeña en todo a su antecesor. De lo mejor en PS2. NOTA 97

GTA: SAN ANDREAS ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Conviértete en un matón a sueldo y cumple todo tipo de misiones en el juego más largo y completo de PS2. NOTA 97

GTA: VICE CITY STORIES ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Otra fenomenal adaptación del bombazo de PSP con sus correspondientes mejoras gráficas y a un gran precio. NOTA 90

FAHRENHEIT ¡Precio especial!
» ATARI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica original y de absorbente desarrollo que te atrapará gracias a su puesta en escena y argumento. NOTA 85

METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE
» KONAMI » 49 ,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Snake se despide de PS2 con una aventura imprescindible que mejora el juego original y añade un montón de extras. NOTA 96

OKAMI
» CAPCOM » 44,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una bellísima y original aventura con un desarrollo tan profundo como emocionante. Lamentablemente, está en inglés. NOTA 90

PRINCE OF PERSIA TRILOGY ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Poder disfrutar de las tres aventuras del príncipe a este precio es un regalo para fans de las plataformas y la acción. NOTA 93

PROJECT ZERO 3 ¡Precio especial!
» TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una cámara de fotos debemos acabar con fantasmas terroríficos. En la línea de las pelis de terror japonesas. NOTA 88

RESIDENT EVIL 4 ¡Precio especial!
» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mucha acción para una aventura de terror plagada de situaciones sorprendentes. Espectacular y divertido. NOTA 95

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS
» VIVENDI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras de mafiosos por su intenso y variado desarrollo, su calidad técnica y genial ambientación. NOTA 91

SHADOW OF THE COLOSSUS ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una originalísima aventura en la que nuestro objetivo es localizar a enormes colosos y encontrar su punto débil. NOTA 92

SPIDER-MAN 3 ¡Nuevo!
» ACTIVISION » 49,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una gran aventura de acción que recrea como nunca las andanzas de este superhéroe y que va más allá de la peli. NOTA 88

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT
» UBISOFT » 44,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de infiltración duradera y entretenida, que te atrapará si te va el género. Es el mejor *Splinter Cell* de PS2. NOTA 90

TOMB RAIDER ANNIVERSARY ¡Nuevo!
» EIDOS » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Lara se despide de PS2 con un remake de su primera aventura. Saltos, puzzles y acción de la mano de un mito. NOTA 90

DEPORTIVOS

EVERYBODY'S TENNIS ¡Nuevo!
» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sencillo pero entretenido juego de tenis con una simpática estética, aunque le falta algo de profundidad. NOTA 83

FIFA 07
» EA SPORTS » 44,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Tiene todo lo que se le puede pedir a un juego de fútbol, aunque gráficamente no ha evolucionado. El mejor *FIFA*. NOTA 93

FREE RUNNING
» TAKE TWO » 39 ,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Practica el parkour y salta y haz acrobacias por la ciudad en este original título que te gustará si buscas algo diferente. NOTA 83

NBA 2K7 ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 39 ,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador de basket realista, con completas opciones y muy jugable... Eso sí, muy parecido al juego del año pasado. NOTA 90

NBA LIVE 07
» EA SPORTS » 59 ,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El *NBA Live* más más jugable y completo, gracias a las mejoras y novedades introducidas. Baloncesto en estado puro. NOTA 91

PES6 PRO EVOLUTION SOCCER 6 ¡Precio especial!
» KONAMI » 19 ,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El nuevo *PES* hace valer su mejor arma (su realista sistema de juego) y mejora en opciones y licencias. Soberbio. NOTA 93

TONY HAWK'S PROJECT 8
» ACTIVISION » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Pese a su parecido con otras entregas es muy divertido y espectacular, aunque echamos en falta ciertas opciones. NOTA 88

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007 ¡Precio especial!
» EA SPORTS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor torneo de clubes de fútbol queda bien retratado en este completo y vistoso simulador. No está bien actualizado. NOTA 86

Play ¡EL JUEGO DEL MES!

3 razones para tener...

Tomb Raider Anniversary




1. UN "REMAKE" DE LUJO. Lara celebra su cumpleaños con un "remake" mejorado de su primera aventura. Descubre el origen del mito.

2. UN DESARROLLO INOLVIDABLE. Su desarrollo, clásico pero a la vez vigente, mezcla con acierto puzzles, plataformas y, en menor medida, combates.

3. TÉCNICAMENTE MUY BUENO. Usa una versión optimizada del motor gráfico de *TR Legend*, lo que asegura gran calidad en todos los sentidos.

VELOCIDAD



BURNOUT DOMINATOR
» EA GAMES » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

La última entrega de esta gloriosa serie de arcades de velocidad ofrece nuevas carreras y desafíos a 200 km/h.

NOTA 91



COLIN MCRAE RALLY 2005 — ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

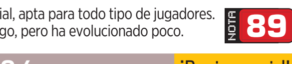
Exquisito control, coches reales y buenos gráficos para un realista simular de rally. Transmite excelentes sensaciones.

NOTA 89

FORMULA ONE 06 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Fiel recreación del Mundial, apta para todo tipo de jugadores. Tiene más modos de juego, pero ha evolucionado poco.

NOTA 89





GRAN TURISMO 4 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Más de 700 coches reales de todos los tipos para que puedas competir durante meses en espectaculares carreras.

NOTA 94



MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION REMIX — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 24,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Carreras nocturnas por cuatro ciudades, con libertad de movimientos, coches reales, motos y opciones de tuning.

NOTA 90

MOTO GP 4
» NAMCO » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Pilotos, escuderías y circuitos reales de las tres cilindradas del mundial de motociclismo. Es de lo mejor en su género.

NOTA 88

NEED FOR SPEED CARBONO
» EA GAMES » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El mejor *NFS* gracias a sus increíbles opciones de tuning, su acabado gráfico y, sobre todo, la emoción de sus carreras.

NOTA 93

NFS: MOST WANTED — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Carreras por la ciudad en las que el tuning y las persecuciones de la poli son protagonistas. Muy divertido.

NOTA 90



SBK 07 — ¡Nuevo! ¡Precio especial!
» VIRGIN PLAY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de motos con licencia oficial, completo en opciones y con una jugabilidad a prueba de bombas.

NOTA 89



TEST DRIVE UNLIMITED
» ATARI » 49,99 € » 1-8 JUGADORES ONLINE » CAST. » +3 AÑOS

Carreras en una enorme isla entre alucinantes coches reales con potente modo Online. Gráficamente "pincha".

NOTA 85

TOCA RACE DRIVER 3
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un simulador de velocidad completísimo (deportivos, rally, camiones, monoplazas...) intenso y muy recomendable.

NOTA 94

TOURIST TROPHY — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Con más de 180 motos, 35 circuitos y gran variedad de pruebas, *TT* es un sueño para los fans de las dos ruedas.

NOTA 90

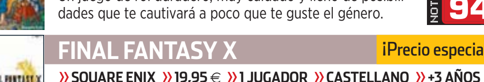
ROL



DRAGON QUEST: EL PERIPLO DEL REY MALDITO — ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de rol duradero, muy cuidado y lleno de posibilidades que te cautivará a poco que te guste el género.

NOTA 94





FINAL FANTASY X — ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Te atrapará sin remisión en su absorbente trama, sus bellos escenarios... y su precio. Los combates son por turnos.

NOTA 93



FINAL FANTASY X-2 — ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Estéticamente como *FFX*, pero con una trama más ligera y un desarrollo y sistema de juego menos complejo.

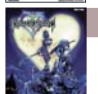
NOTA 91

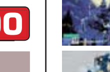


FINAL FANTASY XII
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor RPG de PS2, gracias a una trama épica, un increíble apartado técnico, un sistema de juego reinventado...

NOTA 97





KINGDOM HEARTS — ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y de divertidas situaciones.

NOTA 93





KINGDOM HEARTS II
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Rol de acción, con la experiencia de Square y la magia de Disney. Gustará incluso a los que no sigan el género.

NOTA 94



SHIN MEGAMI TENSEI: DIGITAL DEVIL SAGA 2
» ATLUS » 49,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un notable juego de rol de estética futurista, profundos combates por turnos y gran argumento. Está en inglés.

NOTA 84

LUCHA



DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2
» BANDAI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un juego de lucha completo, espectacular y divertido, imprescindible para todos los seguidores de "Dragon Ball".

NOTA 92



MORTAL KOMBAT ARMAGEDDON
» MIDWAY » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Uno de los mejores de lucha de PS2, gracias a su enorme plantel de luchadores, sus modos de juego, su jugabilidad...

NOTA 91



SOUL CALIBUR III
» NAMCO » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Largo, divertido, asequible y, sobre todo, muy, muy espectacular. Es de lo mejor del género en todos los aspectos.

NOTA 95

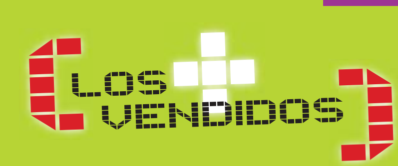


TEKKEN 5
» NAMCO » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

El rey de la lucha sale a Platinum con su entrega más completa y su alucinante y complejo sistema de control.

NOTA 95

DEL 1 AL 30 DE ABRIL. DATOS CEDIDOS POR GAME

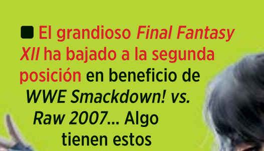


LOS + VENDIDOS



Poco a poco, *WWE Smackdown! vs Raw 2007* ha ido ganando puestos. El wrestling vuelve a estar de moda.

1. WWE Smackdown! vs Raw 2007 (sube)
2. Final Fantasy XII (baja)
3. Pro Evolution Soccer 6 (igual)
4. God of War (Platinum) (sube)
5. GTA Vice City Stories (igual)
6. Tekken 5 (Platinum) (baja)
7. Gran Turismo 4 (Platinum) (baja)
8. Formula One 06 (sube)
9. Resident Evil 4 (Plat.) (sube)
10. BLACK (Platinum) (sube)





El grandioso *Final Fantasy XII* ha bajado a la segunda posición en beneficio de *WWE Smackdown! vs. Raw 2007*... Algo tienen estos musculosos luchadores.

Los 4 mejores juegos para...



1

Spider-Man 3

La película del verano tiene un juego a su medida. Nunca un videojuego ha recreado con tanto acierto y espectacularidad las excepcionales habilidades de nuestro amistoso vecino Spider-Man. Y además sale en las tres consolas de Sony.

2

Marvel Ultimate Alliance

El juego más ambicioso del universo Marvel. Elige entre más de 20 superhéroes de "la Casa de las Ideas" y, formando equipos de cuatro, enfréntate a los supervillanos más carismáticos. Jugando cooperativo es divertidísimo.





Después de ver la peli, seguimos disfrutando de Spidey en PS2, PSP y PS3.

1. God of War II
2. Final Fantasy XII
3. Spider-Man 3 (N)
4. PES 6
5. Tomb Raider Anniversary (N)
6. SOCOM Combined Assault (N)
7. Guitar Hero II
8. Call of Duty 3
9. Burnout Dominator
10. Tony Hawk's Project 8



Lara nos ha atrapado con el "remake" de su primera aventura.

ACCIÓN



DESTROY ALL HUMANS! 2

» THQ » 44,95 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una aventura de acción divertida y con mucho humor, protagonizada por un alienígena que quiere invadirnos. NOTA 87



DEVIL MAY CRY 3 EDICIÓN ESPECIAL — ¡Precio especial!

» CAPCOM » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Si no lo jugaste en su día, tienes una oportunidad única de disfrutar de la mejor acción de PS2 en su mejor versión. NOTA 91



GENJI: DAWN OF THE SAMURAI — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Acción y aventura manejando a dos héroes en el Japón medieval. Técnicamente genial, aunque corto. NOTA 85

GOD HAND

» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Salvajes peleas con un absurdo sentido del humor que gustarán a los fans de la acción o algo "diferente". NOTA 86

LEGO STAR WARS II: LA TRILOGÍA

» LUCASARTS » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una divertida recreación de la saga, con un desarrollo variado, mucho humor, partidas a dobles... Es facilito. NOTA 84

MARC ECKO'S GETTING UP — ¡Precio especial!

» ATARI » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Acción, plataformas y graffitis, en una aventura original que encantará a los amantes de la cultura hip hop. NOTA 86

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

» ACTIVISION » 59,95 € » 1-4 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Una buena mezcla de acción y rol, que aprovecha el carisma de los héroes y que además tiene un buen multijugador. NOTA 86

SOCOM: COMBINED ASSAULT — ¡Nuevo! — ¡Precio especial!

» SONY » 39,95 € » 1-32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Básicamente es igual que *SOCOM 3*, con la única novedad de un modo Cooperativo online. Ideal si te gusta jugar en red. NOTA 90

SOCOM 3 U.S. NAVY SEALS — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es la mejor secuela posible para una saga de juegos de acción que sustenta su éxito en un modo online insuperable. NOTA 93



SAMURAI WARRIORS 2 EMPIRES

» KOEI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Batallas multitudinarias en el Japón feudal con acertados toques estratégicos. Eso sí, técnicamente no es gran cosa. NOTA 78



STAR WARS: BATTLEFRONT II — ¡Precio especial!

» LUCASARTS » 29,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Como la primera parte, pero con más unidades, naves, combates espaciales, jedis y un modo individual mucho mejor. NOTA 90



THE WARRIORS — ¡Precio especial!

» ROCKSTAR » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Peleas multitudinarias, sigilo, vibrantes persecuciones en un beat'em up muy bien ambientado, duradero y variado. NOTA 90

MUSICALES



DANCING STAGE SUPERNOVA

» KONAMI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un magnífico juego de baile para disfrutar con la alfombra o el Dual Shock 2. Es la entrega más completa. NOTA 87



GUITAR HERO + GUITARRA

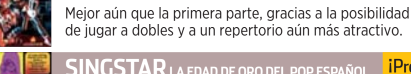
» RED OCTANE » 79,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran juego musical de PS2, tanto por el repertorio como por lo divertido que es jugando con la guitarra. NOTA 92

GUITAR HERO II

» RED OCTANE » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

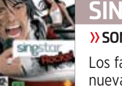
Mejor aún que la primera parte, gracias a la posibilidad de jugar a dobles y a un repertorio aún más atractivo. NOTA 94



SINGSTAR LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL — ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1-8 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Ideal para reuniones de fans de los karaoke que sea unos nostálgicos de la "movida": Mecano, Hombres G, Loquillo... NOTA 84



SINGSTAR ROCKS! (+MICRÓFONOS)

» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los fans del karaoke disfrutarán de lo lindo de esta nueva entrega... Siempre que el rock sea lo suyo, claro. NOTA 88

PLATAFORMAS

APE ESCAPE 3 — ¡Precio especial!

» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Su originalidad, humor y mezcla de géneros hacen de este título una gran opción si buscas algo distinto. NOTA 85

ASTÉRIX Y OBÉLIX XXL 2 — ¡Precio especial!

» ATARI » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas variado, divertido y con gran sentido del humor, aunque se queda bastante corto. NOTA 75



PSYCHONAUTS

» MAJESCO » 44,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

Un plataformas fresco que sabe divertir gracias a su original planteamiento. Ideal si estás cansado de secuelas. NOTA 82

RATCHET: GLADIATOR — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Esta secuela ofrece intensísimos tiroteos, aunque es menos variado que los anteriores. Ideal para jugar con amigos. NOTA 85

RAYMAN 10º ANIVERSARIO — ¡Precio especial!

» UBISOFT » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Dos plataformas, variados y divertidos (*Rayman 2 y 3*) y un multijugador de carreras, *Rayman M*. Y a qué precio... NOTA 84



SLY 3 — ¡Precio especial!

» SONY » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Divertida mezcla de sigilo, plataformas y acción con un espectacular look de dibujos animados y mucha variedad. NOTA 88

¡convertirte en un superhéroe de cine!





Ghost Rider

Otro juego protagonizado por un personaje de Marvel que aprovechó el "tirón" de su película. Conviértete en el Motorista Fantasma y prepárate para un derroche de acción en el que no faltan fases a lomos de la motocicleta.

Liga de la Justicia: Héroes

No podíamos cerrar este ranking sin incluir un juego basado en el universo DC. Amén del mejorable *Superman Returns*, tenemos este título estilo *Marvel Ultimate Alliance*, aunque más limitado. Pero ojo, que pronto llega *Lego Batman*...

SHOOT'EM UP



ACE COMBAT THE BELKAN WAR
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Su depurada jugabilidad y excelente control le convierten en un título imprescindible para los fans de los simuladores. NOTA **87**

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Lucha en una guerra ficticia de hasta 24 jugadores Online. Hay varios tipos de soldados, vehículos, armas reales... NOTA **84**



BLACK — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter técnicamente alucinante en el que prima la acción, algo corto, aunque ya está en Platinum. NOTA **92**

CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 19,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una genial recreación de la II Guerra Mundial que te hará vibrar en sus emocionantes combates. De lo mejor de PS2. NOTA **94**



CALL OF DUTY 3
» ACTIVISION » 59,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Es menos sorprendente que la anterior entrega, pero muy espectacular y uno de los mejores shoot'em up de PS2. NOTA **92**



COMMANDOS STRIKE FORCE — ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter bélico que nos invita a combinar las habilidades de tres soldados. Una gran idea, pero pobre técnicamente. NOTA **86**





DARKWATCH — ¡Precio especial!
» UBI SOFT » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Acción en un salvaje Oeste invadido por monstruos. Es algo monótono, pero no cansa gracias a sus vibrantes tiroteos. NOTA **84**



HEATSEEKER
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un entretenido arcade que propone intensas batallas entre aviones reales en misiones bastantes variadas. NOTA **80**



MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un shooter con toques estratégicos en la II Guerra Mundial. Realista y muy bien ambientado. El mejor de la saga. NOTA **89**



MEDAL OF HONOR VANGUARD
» EA GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Otro shooter bélico divertido y bien ambientado, aunque la campaña individual tiene una duración ridícula. NOTA **85**



PROJECT SNOWBLIND — ¡Precio especial!
» EIDOS » 19,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un soldado con poderes y armas futuristas protagoniza este shooter corto, pero con un potente modo Online. NOTA **82**

URBAN CHAOS — ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1-8 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Acción sin tregua para un entretenido shooter, que además de tiroteos incluye algunas interesantes ideas. NOTA **85**

SIMULACIÓN



LOS SIMS 2: MASCOTAS
» EA GAMES » 63,95 € » 1-2 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Muy parecido a *Los Sims 2* (gestionar la vida de nuestro sim y cuidarle) pero ahora además cuidando de nuestra mascota. NOTA **86**



MANAGER DE LIGA 2007
» CODEMASTERS » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un completísimo simulador de presidente de club de fútbol, aunque no tiene licencias de clubes reales. NOTA **79**



PES MANAGEMENT — ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Los fans de *PES* se lo pasarán en grande convertidos en el entrenador de su club favorito. Es menos gestor que *MDL*. NOTA **81**



THRILLVILLE
» ATARI » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un sencillo gestor de parques de atracciones en el que también podemos montarnos en ellas y jugar con amigos. NOTA **79**

VARIOS



BUZZ!: EL MEGACONCURSO (+PULSADORES) — ¡Nuevo!
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Participa con tus pulsadores en el concurso más completo. Con más pruebas y preguntas, divertirá a toda la familia. NOTA **86**

BUZZ!: SPORTS QUIZ! (+PULSADORES)
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Para los fans de los deportes que quieran poner a prueba sus conocimientos. Los demás, tienen otros *Buzz!* para elegir. NOTA **84**



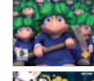
EYETOY: KINETIC + LENTE — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Móntate un gimnasio en casa con EyeToy. Incluye distintos tipos de ejercicios e intensidades. Para hacer deporte. NOTA **89**



EYETOY: PLAY 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

50 minijuegos capaces de animar la fiesta más aburrida. Mírate en la tele y usa tu cuerpo como si fuera el pad. NOTA **88**



LEMMINGS
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Estrategia divertida y desafiante, que además sorprende con los nuevos niveles EyeToy. Tiene que gustarte pensar. NOTA **84**



RAYMAN RAVING RABBIDS
» UBISOFT » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un título sorprendente lleno de hilarantes minijuegos, ideal para jugar solo o en compañía. El mejor Rayman. NOTA **90**



WE ♥ KATAMARI
» NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un original reto a la habilidad y la astucia, que consiste en crear gigantescas bolas atrapando objetos del escenario. NOTA **87**

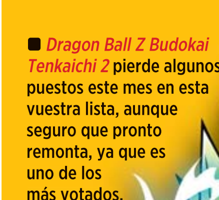
PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS TUS FAVORITOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**





■ *Kingdom Hearts II* vuelve a colocarse en lo más alto de la lista de vuestros preferidos. ¿Cuánto durará ahí?

1. Kingdom Hearts II
2. Final Fantasy XII
3. God of War
4. GTA San Andreas
5. PES 6
6. WWE Smackdown! vs. Raw 2007
7. Shadow of the Colossus (N)
8. Prince of Persia Trilogy (N)
9. Dragon Quest
10. Dragon Ball Z Tenkaichi 2

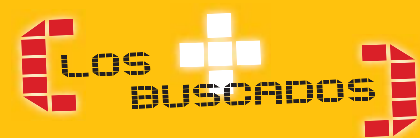






■ *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2* pierde algunos puestos este mes en esta vuestra lista, aunque seguro que pronto remonta, ya que es uno de los más votados.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**



1 God of War II Ed. Especial

» SONY » AVENTURA DE ACCIÓN

Aunque con algo de retraso, ya podéis conseguir la edición especial de *God of War II*, con material extra, secuencias inéditas, entrevistas con los desarrolladores... ¡Sólo hay 10.000!



2 ICO

» SONY » AVENTURA

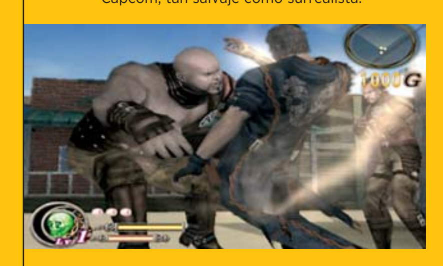
Sony lo reeditó no hace mucho, pero ya vuelve a estar descatalogado. No obstante, si "peinas" los circuitos de segunda mano aún puedes hacerte con esta joya de PS2.



3 God Hand

» CAPCOM » BEAT 'EM UP

EA no trajo muchas unidades de *God Hand* a nuestro país, pero si te das prisa todavía puedes hacerte con este original beat´em up de Capcom, tan salvaje como surrealista.



PSP

AVENTURAS

DAXTER — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una gran aventura de plataformas, que hace disfrutar con su brillante control, su calidad técnica y su humor. NOTA **88**

GTA LIBERTY CITY STORIES
» ROCKSTAR » 54,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un *GTA* en toda regla: acción, conducción y libertad para moverte por donde quieras. Y con modos multijugador. NOTA **94**

GTA VICE CITY STORIES
» TAKE 2 » 59,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es un *GTA* en toda regla y además es más divertido, largo y espectacular que el primero. Imprescindible en PSP. NOTA **94**

MGS PORTABLE OPS.
» KONAMI » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

La mejor aventura de acción de PSP, por su original desarrollo, sus gráficos y sus opciones multijugador. NOTA **93**

PRINCE OF PERSIA RIVAL SWORDS
» UBISOFT » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

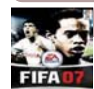
Acción, plataformas, sigilo y exploración se dan la mano en una aventura mágica que es de lo mejor en su género. NOTA **91**



TOMB RAIDER LEGEND — ¡Precio especial!
» EIDOS » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

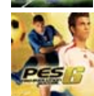
Lara se estrena en PSP con una aventura de gran factura gráfica, intensa, variada y divertida. Ojalá durará 10 horas más. NOTA **90**

DEPORTIVOS



FIFA 07
» EA GAMES » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es un completo simulador, con jugadores y clubes reales, capaz de entretener a cualquier futbolero. NOTA **88**



PRO EVOLUTION SOCCER 6
» KONAMI » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es el mejor juego de fútbol que hay para PSP, aunque aún le faltan detalles para llegar al nivel de la saga en PS2. NOTA **91**

TONY HAWKS PROJECT 8
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Aunque parecido al anterior, es uno de los mejores juegos deportivos de PSP, por apartado técnico y jugabilidad. NOTA **88**



VIRTUA TENNIS 3
» SEGA » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

El tenis más espectacular, jugable y divertido se adapta muy bien a las peculiaridades de PSP. Muy recomendable. NOTA **91**

ACCIÓN

300 MARCH TO GLORY
» EIDOS » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un salvaje beat´em up basado en la peli que sabe cómo entretener a pesar de su mediocre apartado gráfico. NOTA **76**

ACE COMBAT X
» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un gran arcade de combate aéreo con un genial control, intensas misiones y, además, buenas opciones de juego. NOTA **87**

AFTER BURNER: BLACK FALCON — ¡Nuevo!
» SEGA » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un divertido arcade de aviones con sabor a clásico. Sus frenéticos combates y sus modos WiFi son sus mejores bazas. NOTA **80**

CALL OF DUTY ROADS TO VICTORY
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Este shooter subjetivo es la mejor recreación bélica que hay para PSP. Su único defecto es que es algo corto. NOTA **89**

CHILI CON CARNAGE — ¡Precio especial!
» EIDOS » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un entretenido y frenético derroche de acción ambientado en México. Muy similar en todo a *Total Overdose* de PS2. NOTA **83**

KILLZONE LIBERATION — ¡Precio especial!
» SONY » 24,95 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una de los mejores juegos de acción que se pueden jugar en PSP y uno de lo más divertidos jugando en compañía. NOTA **89**

LEGO STAR WARS II. LA TRILOGÍA ORIGINAL
» ACTIVISION » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Revives las tres películas originales de Star Wars en una aventura larga, con calidad gráfica, humor... Genial. NOTA **86**

MEDAL OF HONOR HEROES
» EA GAMES » 49,95 € » 32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Perfecta recreación de la II Guerra Mundial, que se hace corto jugando solo, pero que tiene un completísimo multijugador. NOTA **86**



RATCHET & CLANK EL TAMAÑO IMPORTA — ¡Nuevo!
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Esta aventura de acción es una de las más divertidas y sorprendentes de PSP por su variedad y calidad técnica. NOTA **91**

SYPHON FILTER DARK MIRROR — ¡Precio especial!
» SONY » 24,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Por su gran acabado técnico y jugabilidad, resulta uno de los títulos de acción imprescindibles para PSP. NOTA **90**

THE WARRIORS — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un beat´em up basado en la peli de culto "The Warriors", tan variado, largo y divertido como la versión de PS2. NOTA **89**



ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS
» CAPCOM » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un mito que vuelve conservando su frenético y divertidísimo desarrollo y con mejoras que lo hacen más irresistible. NOTA **91**

¿Y tú cómo puntuarías a...

...Test Drive Unlimited

@ Pakirri

Verdaderamente único

Test Drive Unlimited para PSP me parece excelente, aunque con errores. Es un juego que si tienes WiFi no te lo puedes perder, ya que puedes jugar en el modo de un jugador mientras estás conectado al modo Infraestructura. Y además dura mucho y tiene 70 coches.

NOTA **92** Un juego que es verdaderamente único y muy recomendable, aunque no está exento de errores.

...Okami

@ Jorge Rodríguez

Una auténtica obra de arte

Es una obra de arte no sólo por los gráficos que imitan perfectamente la pintura japonesa, sino también por la historia y el carisma de los personajes. Nunca llega a aburrir, es muy largo y hay que explorar, luchar, ayudar a la gente, usar el pincel, participar en divertidos minijuegos... Lo malo es que no está en castellano.



NOTA **94** Un gran juego que no debe pasar desapercibido y que aporta frescura y originalidad entre tantas secuelas.

...Final Fantasy XII

@ Daniel Alonso García

Insuperable en PS2

Estamos ante el mejor juego de rol e incluso del catálogo de la consola en todo: apartado gráfico, banda sonora, jugabilidad, diversión, duración... Un cambio bastante radical comparado con otros *Final Fantasy*, pero con el mismo sabor excelente de siempre. Es el mejor... insuperable en PS2. Si te gusta el rol, no deberías perdértelo por nada del mundo.



NOTA **98** *Final Fantasy XII* es un título simplemente alucinante. Tenéis que probarlo, porque es un juego de rol diferente.

VELOCIDAD

BURNOUT DOMINATOR
» EA GAMES » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Vertiginosas carreras con tráfico y multitud de variados retos nos esperan en este fabuloso arcade de velocidad. NOTA 92

FORMULA ONE 2006 — ¡Precio especial!
» SONY » 24,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un gran simulador apto para todos, que calca el Mundial al detalle y que ofrece modos de juego para mucho tiempo. NOTA 89



MOTO GP — ¡Precio especial!
» NAMCO » 24,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Velocidad de auténtico lujo, realista y con un control maravilloso. Lástima que sólo tenga ocho circuitos. NOTA 88

NEED FOR SPEED CARBONO
» EA GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un genial arcade de velocidad que lo tiene todo: vertiginosas carreras, tuning, ambientación, acabado técnico... NOTA 91

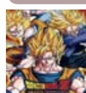


TOCA RACE DRIVER 3 CHALLENGE
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-12 JUGADORES » CAST. » +3 AÑOS
Un simulador de velocidad realista, variado y técnicamente muy sólido, aunque demasiado parecido al anterior. NOTA 85

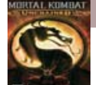
RIDGE RACER 2 — ¡Precio especial!
» NAMCO » 24,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un gran arcade que mejora al original con bastantes añadidos, aunque es muy parecido al primer *RR* (que es Platinum). NOTA 92

TEST DRIVE UNLIMITED
» ATARI » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
70 coches reales y "tuneables" están disponibles para pilotar y competir en intensas carreras con bastante libertad. NOTA 84

LUCHA



DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI 2 — ¡Nuevo!
» BANDAI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Espectáculo visual y fácil manejo para un nuevo *Dragon Ball* que no innova en las peleas, pero sí en el desarrollo. NOTA 85



MORTAL KOMBAT UNCHAINED
» MIDWAY » 44,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga *MK* se estrena en PSP con un juego de lucha variado y entretenido. Eso sí, por debajo de *Tekken DR*. NOTA 89



TEKKEN DARK RESURRECTION — ¡Precio especial!
» SONY » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Por opciones, calidad técnica y diversión, es el mejor juego de lucha de PSP. Y uno de los mejores en general. NOTA 95



WWE SMACKDOWN VS RAW 2007
» THQ » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Espectacular, completo, variado y fácil de controlar, es la mejor opción para los amantes del "wrestling". NOTA 89

ROL



ASTONISHIA STORY
» UBISOFT » 49,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Un juego de rol en plan vieja escuela con combates por turnos y mucho encanto. Eso sí, está en inglés... NOTA 76

DUNGEON SIEGE: THRONE OF AGONY
» 2K GAMES » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Clásico juego de rol de acción de espada y brujería con buena factura técnica y diversión a dobles asegurada. NOTA 81

KEY OF HEAVEN
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un precioso juego de rol de acción que engancha por su estética oriental y sistema de combates. Si fuera más largo... NOTA 82

MONSTER HUNTER FREEDOM — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego de acción con toques de rol en el que hay que cazar enormes monstruos. Ideal para jugar en compañía. NOTA 87



TALES OF ETERNIA
» NAMCO » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Juego de rol de corte clásico con combates en tiempo real y vistoso apartado gráfico. Lamentablemente, esta en inglés. NOTA 83

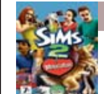


VALKYRIE PROFILE: LENNETH
» SQUARE ENIX » 49,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Un clásico inédito en España hasta ahora que encantará a los roleros por su trama y original desarrollo. Está en inglés. NOTA 83

VARIOS



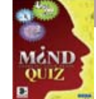
CAPCOM CLASSICS COLLECTION REMIXED
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Sensacional recopilatorio que recoge una veintena de juegos clásicos de Capcom. Ideal para los más nostálgicos. NOTA 80



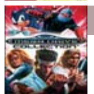
LOS SIMS 2 MASCOTAS
» EA GAMES » 49,95 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » 7 AÑOS
Cuida de tus Sims y además de sus mascotas, disfrutando de un montón de opciones. Eso sí, échale paciencia. NOTA 81



ME & MY KATAMARI
» NAMCO » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego original y entretenido que nos obliga a crear enormes bolas atrapando elementos de los escenarios. NOTA 81



MIND QUIZ
» SEGA » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un completísimo entrenador mental con más de 50 variadas pruebas para mejorar tu memoria, reflejos, etc. NOTA 85



SEGA MEGADRIVE COLLECTION
» NAMCO » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Recopilatorio que incluye más de 30 juegos clásicos de Megadrive, la inolvidable consola de 16 bits de Sega NOTA 80

...NFS Carbono



@ Igor Almada

Peor que los anteriores



Si te gusta el tuning y no has probado los *NFS Underground* o *Most Wanted*, no te defraudará. Pero yo me esperaba más. Es bastante fácil y dura menos que los otros.

NOTA 89 *NFS Carbono* es peor que los anteriores *NFS*. Este juego se acaba más rápido que los otros y es demasiado fácil.

...Splinter Cell Chaos Theory



@ Alvaro Anguita

Un gran juego de espías



Es un buen juego que gracias a los escenarios sabe mantener la tensión. Además, tiene posibilidades como interrogar a los enemigos, esconder cuerpos...



NOTA 97 *Splinter Cell Chaos Theory* es un grandísimo juego de espías. Eso sí, tendrían que mejorar un poco más los gráficos.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN MANDA TUS COMENTARIOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

LO MEJOR DE PSP

LOS MÁS VENDIDOS

1. **Metal Gear Portable Ops** (N) — KONAMI | AVENTURA
Snake ha llegado a lo más alto del top de ventas en PSP. Y eso que tiene rivales muy duros de pelar. Claro que la aventura es de lo mejor que hay en la portátil.





2. **PES 6** (↑) — KONAMI | DEPORTIVO



3. **Dragon Ball Z Shin Budokai** (↑) — BANDAI | LUCHA



4. **Virtua Tennis 3** (↓) — SEGA | DEPORTIVO



5. **Mind Quiz** (↓) — SEGA | INTELIGENCIA

VUESTROS FAVORITOS

1. **PES 6** (=) — KONAMI | DEPORTIVO
El excelente simulador de fútbol de Konami sigue siendo el título más votado por todos vosotros. Y es que estamos ante el juego de fútbol de PSP.



2. **GTA: Vice City Stories** (↑) — ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **WWE Smackdown! vs Raw 2007** (↑) — THQ | LUCHA
4. **POP Rival Swords** (=) — UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Call of Duty: Roads to Victory** (↓) — ACTIVISION | SHOOT 'EM UP

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Ratchet & Clank: El tamaño importa** (N) — SONY | AVENTURA DE ACCIÓN
A nosotros nos entusiasman los *Ratchet & Clank*, y el estreno de la saga en PSP nos ha encantado. Nos parece un juego muy divertido. Y eso es lo importante, ¿no?





2. **MGS Portable Ops** (↓) — KONAMI | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Dragon Ball Z Shin Budokai 2** (N) — BANDAI | LUCHA
4. **After Burner: Black Falcon** (N) — SEGA | SHOOT 'EM UP



5. **Metal Slug Anthology** (=) — VIRGIN PLAY | RECOPILATORIO CLÁSICOS

PS3



BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII
»UBISOFT »69,95 € »1-16 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Batallas aéreas durante la Segunda Guerra Mundial, con variadas misiones y un correcto apartado técnico. NOTA 79



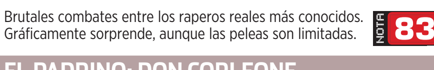
CALL OF DUTY 3
»ACTIVISION »69,95 € »1-24 JUGADORES »CAST. »+16 AÑOS

Aunque el desarrollo es igual que el de PS2, su potente apartado gráfico te meterá literalmente en las batallas. NOTA 89



DEF JAM ICON
»EA GAMES »69,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Brutales combates entre los raperos reales más conocidos. Gráficamente sorprende, aunque las peleas son limitadas. NOTA 83



EL PADRINO: DON CORLEONE
»EA GAMES »64,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+18 AÑOS

Cumple misiones para la Mafia en esta conversión del juego de PS2 (con mejoras) que no alcanza un nivel digno de PS3. NOTA 73



ENCHANTED ARMS ¡Nuevo!
»UBISOFT »69,95 € »1 JUGADOR »INGLÉS »+12 AÑOS

Un juego de rol con buen sistema de combate (aleatorios y por turnos) y bastante humor. Eso sí, gráficamente flojea. NOTA 79



F.E.A.R.
»VIVENDI »69,95 € »1-16 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un shooter subjetivo de PC que trae a PS3 su mezcla entre acción y horror. Gráficamente está algo desfasado. NOTA 82



FIGHT NIGHT ROUND 3
»EA SPORTS »69,95 € »1-2 JUGADORES »INGLÉS. »+16 AÑOS

Boxeo en estado puro que se apoya en un realista sistema de juego y en un impactante apartado gráfico. NOTA 84



FORMULA ONE CHAMPIONSHIP EDITION
»SONY »59,95 € »1-11 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un simulador de F1 completo y asequible para todos que gana realismo gráfico y jugable en su salto a PS3. NOTA 85



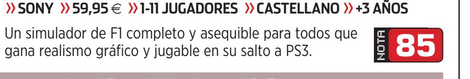
FULL AUTO BATTLELINES 2
»SEGA »69,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Un arcade que nos pone al volante de vehículos armados. Técnicamente es justito, pero resulta entretenido. NOTA 78



GENJI: DAYS OF THE BLADE
»SONY »59,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+16 AÑOS

Esta secuela ofrece combates en un mágico Japón feudal, aunque su desarrollo es simple y sus gráficos decepcionan. NOTA 78



MARVEL ULTIMATE ALLIANCE
»ACTIVISION »69,95 € »1-4 JUGADORES »INGLÉS »+12 AÑOS

Más de 20 héroes de la Marvel se unen en este juego de rol de acción que mejora gráficamente lo visto en PS2. NOTA 79



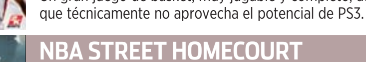
MOTORSTORM
»SONY »59,95 € »1-12 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Salvajes carreras en inhóspitos parajes entre vehículos muy distintos (4x4, motos, quads...). Técnicamente es brillante. NOTA 89







NBA 2K7
»2K SPORTS »69,95 € »1-7 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un gran juego de basket, muy jugable y completo, aunque técnicamente no aprovecha el potencial de PS3. NOTA 85

NBA STREET HOMECOURT
»EA SPORTS BIG »69,95 € »1-6 JUGADORES »CAST. »+3 AÑOS

Partidos callejeros "3 contra 3" en los que la única regla es dar espéctaculo. No aporta nada con respecto a los de PS2. NOTA 84

NEED FOR SPEED CARBONO
»EA GAMES »69,95 € »1-8 JUGADORES »CASTELLANO »+12 AÑOS

Un juego de carreras y tuning que sólo te convencerá si disculpas su discreto apartado técnico, indigno de PS3. NOTA 81



RESISTANCE: FALL OF MAN
»SONY »59,95 € »1-40 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

Un sobresaliente shoot´em up que por calidad técnica, desarrollo y opciones multijugador, es de lo mejor en PS3. NOTA 91

RIDGE RACER 7
»SONY »59,95 € »1-14 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un notable arcade de velocidad que, sin sorprender, logra entretener a los fans de la velocidad. Y ahora, con tuning. NOTA 85



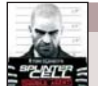
SONIC THE HEDGEHOG
»SEGA »69,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+3 AÑOS

Sonic y sus amigos vuelven en una veloz aventura llena de plataformas. El control y los gráficos no convencen. NOTA 73




SPIDER-MAN 3 ¡Nuevo!
»ACTIVISION »69,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+12 AÑOS

Es la mejor aventura de Spidey hasta la fecha. Ningún fan del superhéroe y/o de la acción debería perdérsela. NOTA 88



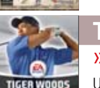

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT ¡Nuevo!
»UBISOFT »69,95 € »1-6 JUGADORES »CASTELLANO »+18 AÑOS

El estreno de Sam en PS3 es una sólida aventura de acción que supera en mucho a la versión que vimos en PS2. NOTA 85



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
»UBISOFT »69,95 € »1 JUGADOR »CASTELLANO »+16 AÑOS

Un juego de rol apabullante en apartado técnico, duración y libertad de acción. Es de lo mejor que hay en PS3. NOTA 94



TIGER WOODS PGA TOUR 07
»EA SPORTS »64,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Un completo simulador de golf que supera lo visto en PS2 gracias a novedades jugables y mejoras gráficas. NOTA 84



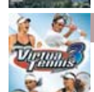
TONY HAWK'S PROJECT 8
»ACTIVISION »69,95 € »1-2 JUGADORES »CAST. »+16 AÑOS

Skate en estado puro y muy jugable. Muy parecido al de PS2, pero con mejores gráficos y buen uso del Sixaxis. NOTA 83



VIRTUA FIGHTER 5
»SEGA »69,95 € »1-2 JUGADORES »CASTELLANO »+16 AÑOS

Peleas espectaculares y profundas que, a pesar de ser similares a *VF4 Evolution*, encantarán a los fans de la lucha. NOTA 88



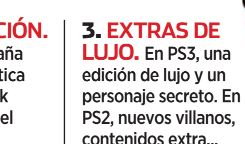
VIRTUA TENNIS 3
»SEGA »69,95 € »1-4 JUGADORES »CASTELLANO »+3 AÑOS

Vibrantes y divertidísimos partidos de tenis con jugadores reales y atractivos modos de juego. Mejor en compañía. NOTA 86



3 razones para tener...
Spider-Man 3

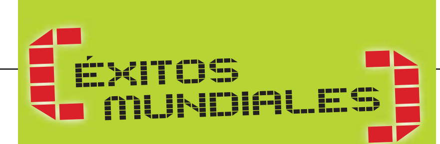
Play Manía ¡EL JUEGO DEL MES!

1. CONVIÉRTETE EN EL HOMBRE-ARAÑA. Y combate contra un montón de supervillanos sacados de la película y de los cómics usando tus sensacionales poderes.

2. LIBERTAD DE ACCIÓN. Muévete usando tu telaraña por una enorme y fantástica recreación de Nueva York cumpliendo misiones en el orden en el que quieras

3. EXTRAS DE LUJO. En PS3, una edición de lujo y un personaje secreto. En PS2, nuevos villanos, contenidos extra...



JAPÓN

1. **Fate/Stay Night** N
PS2 | KADOKAWA | AVENTURA

Esta aventura en plan "play novel" basada en un universo muy popular en Japón ha vendido casi 150.000 copias en su primera semana a la venta.



2. **Persona 3 Fes** N
PS2 | ATLUS | ROL

3. **Final Fantasy 20th Anniversary** N
PSP | SQUARE ENIX | ROL

4. **Musou Orochi** ↓
PS2 | KOEI | ACCIÓN

5. **Pro Baseball Spirits 4** N
PS2 | KONAMI | DEPORTIVO

EEUU

1. **God of War II** =
PS2 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

Kratos sigue intratable un mes más en el primer puesto de la lista de ventas en USA. Aunque las quimeras de *Resistance* le están pisando los talones...



2. **Resistance Fall of Man** =
PS3 | SONY | SHOOT´EM UP

3. **Madden NFL 07** N
PS3 | EA SPORTS | DEPORTIVO

4. **MotorStorm** N
PS3 | SONY | VELOCIDAD

5. **The Elder Scrolls IV: Oblivion** N
PS3 | UBISOFT | ROL

EUROPA

1. **Resistance Fall of Man** =
PS3 | SONY | SHOOT´EM UP

El mejor shoot´em up de PS3 hasta hoy ha seducido a toda Europa gracias a sus múltiples virtudes. No dejéis de probarlo, merece la pena.



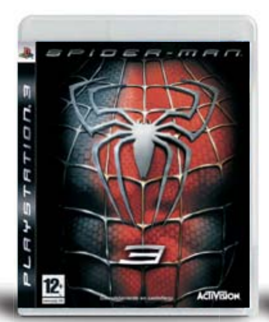
2. **Virtua Tennis 3** ↑
PS3 | SEGA | DEPORTIVO

3. **Medal of Honor Vanguard** N
PS2 | EA GAMES | SHOOT´EM UP

4. **UEFA Champions League 06-07** ↑
PS2 | EA SPORTS | DEPORTIVO

5. **MotorStorm** ↓
PS3 | SONY | VELOCIDAD

PS3



Spider-Man 3



Enchanted Arms



F.E.A.R.

PS2



Tomb Raider Anniversary

PSP



After Burner Black Falcon

¡Ahorra 5 euros! en cada uno de estos juegos



¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE PLAYMANÍA

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- POR CORREO: Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: GAME-CentroMAIL. C/ Virgilio 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de junio de 2007.

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso.......... Ciudad ....
Provincia .... C. Postal .... Teléfono .... NIF ....
Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR PLAYMANÍA	Código de barras
❍ Spider-Man 3	69,95 €	64,95 €	
❍ Enchanted Arms	69,95 €	64,95 €	
❍ F.E.A.R.	59,95 €	54,95 €	
❍ Tomb Raider Anniversary	49,95 €	44,95 €	
❍ After Burner Black Falcon	49,95 €	44,95 €	







Forma de pago ❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 4 €, Baleares 5 €)




Género
SHOOTER SUBJETIVO
Desarrollador
INSOMNIAC GAMES
Editor
SONY
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
DE 1 A 4
Jugadores Online
HASTA 40
Guardar partidas
AL FINALIZAR MISIÓN
Página web
WWW.ES.PLAYSTATION.COM/

TODO LO QUE NECESITAS SABER PARA **VENCER A LAS QUIMERAS**

Resistance: Fall of Man

El mundo está en guerra y esta vez la amenaza se llama Quimera. Europa ha caído y, si no nos ponemos manos a la obra, el mundo entero la seguirá. Memoriza esta guía y lánzate al combate...

CONSEJOS PARA SOBREVIVIR AL HORROR

* **No te quedes parado**. Los enemigos son muchos y muy listos, por lo que no dudarán en asaltar tu posición o lanzarte una granada si te quedas esperando en un sitio. Además, el moverte constantemente hará que seas un blanco más difícil de alcanzar.

* **En algunos niveles o escenarios no siempre será necesario que acabes con todos** los enemigos que veas. Ten en cuenta que, si estás solo y ellos son muchos, lanzarte de cabeza a la refriega acabará seguramente con tu cuerpo desmembrado. Acostúmbrate a observar bien el escenario, ya que en muchos no hay solo un camino por el que avanzar. Aprovecha también las sombras o la rapidez de tus piernas para dejar atrás lugares llenos de enemigos sin gastar una bala ni una gota de vida.

* **El disparo secundario de tus armas y las granadas están en el juego por algo**. Acostúmbrate también a conocer el poder de fuego con el que cuentas y úsalo sin recatos (1).

* **Dicen que la distancia es el olvido, pero en nuestro caso es una bendición**. Siempre que puedas, despeja desde lo más lejos posible una zona en la que haya enemigos para no sufrir demasiadas bajas aliadas o daño físico (2).

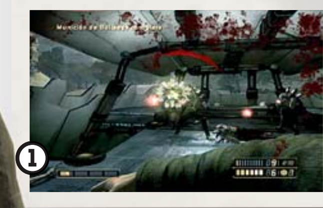
* **A no ser que te veas en la necesidad** extrema de usarlas, **armas pesadas como el lanzacohetes deberías reservarlas** para enemigos como tanques, merodeadores y cosas así. Si no, más adelante lo lamentarás... (3)

* **Un disparo en la cabeza significa un muerto,** por lo que si tienes mucha sangre fría y tiempo, intenta acertar a tus enemigos en ella.

* **Los barriles explosivos diseminados por los escenarios no están puestos por el Ayuntamiento.** Dispáralos cuando haya enemigos cerca y ahorrarás munición y sufrimiento (el de ellos no, claro).

* **Usa la lógica a la hora de utilizar tus armas.** Si estás en una zona en la que los enemigos solo dejan Bullseye, por ejemplo, usa la mayor parte del tiempo esta arma. Así, siempre tendrás munición para recargarla y evitarás gastar la de otras cuya munición no encontrarás fácilmente en ese lugar.

* **Si encuentras aliados siendo atacados por quimeras, protégeles** acabando con los enemigos de forma rápida, ya que así contarás con apoyo aliado durante más tiempo. Ya sabes, cuantos más seáis, a menos disparos "tocarás"... (4)


(1)


(2)


(3)


(4)

ARMAS

(1)

Fusil N5A2
Es el arma con la que empiezas. **Al pulsar L1 se dispara el lanzagranadas** que lleva acoplado.

Bullseye (3)
Es el arma básica de las quimeras. **Al pulsar L1 disparas un marcador de teleguía**, el cual atrae el fuego principal de tu arma aunque estés a cubierto o tu enemigo se mueva.

Rossmore 236 (1)
Escopeta del ejército británico. **Si pulsas L1 se disparan ambos cañones**. La eficacia es menor que disparándolos por separado, pero es ideal para objetivos múltiples en espacios cerrados.

Perforador
Otro arma de las quimeras. Dispara descargas de radiación que **atraviesan la materia sólida** y que aumentan su potencia con cada objeto atravesado. **Solo hace daño al tejido orgánico**, por lo que es inútil contra máquinas o robots. **Pulsando L1, creamos un escudo** transparente frente a nosotros, de corta duración, que impide que los disparos de cualquier arma que no sea un Perforador la atraviese. Si algún enemigo la cruza sufrirá daño.

L23 Precisión (2)
Rifle de francotirador de la marina real británica. **Pulsando R3 se activa la mira telescópica**. Usando arriba o abajo en la cruceta acercamos o alejamos el zoom de la mira. **Manteniendo L1 ralentizamos el tiempo.**

XR-005 Hailstorm
Arma de diseño desconocido que **lanza saetas a la velocidad del sonido** y que rebotan en superficies duras hasta impactar en algo blando. **Al pulsar L1 se libera el cargador del arma, creando una torreta automática** que dispara contra todos los objetivos cercanos que detecta.

Zapadora XR-003 (6)
Otro arma de origen desconocido que, **al pulsar R1, dispara una ráfaga de minas racimo** de origen orgánico. Éstas quedan pegadas a cualquier superficie. Apuntando a una y **pulsando L1 la haremos detonar**, volando las que se encuentren cerca. **Si mantenemos L1 pulsado detonaremos todas** las que hayamos colocado en los alrededores. No es de mucha utilidad en combate, solo para tender trampas o eliminar enemigos emboscados.

Lanzacohetes L209 (5)
Arma británica diseñada para usarse contra vehículos pesados y merodeadores. **Al lanzar un cohete, manteniendo pulsado L1 podemos "frenar" su avance,** lo que nos permitirá reorientarlo en vuelo por si nuestro objetivo se ha movido fuera de su alcance. Para ello, **una vez frenado el cohete, podemos colocar el punto de mira que aparecerá en pantalla sobre cualquier otro blanco** o lugar del escenario, al cual irá el cohete. **Cuanta más presión usemos sobre el L1, más lento irá el cohete.** Y, además, **si mantenemos R1 pulsado después de disparar el cohete, liberaremos submunición autoguiada** por todo el escenario, lo ideal para deshacernos de enemigos menores que aún queden en pie en el lugar o que acompañen a un vehículo pesado.

Bullseye Mk II
Versión mejorada del fusil estandar de las quimeras. Cuenta con las mismas funciones, pero cuenta con una **potencia de fuego mayor y más letal**. Alcanzando a un enemigo con su munición, sin atención médica morirá en segundos.

Granada de fragmentación
Granada estandar del ejército británico **muy útil para acabar con enemigos atrincherados** o para usar en espacios estrechos por donde avance el enemigo.

Erizo
Granada antipersona quimera. Se lanza como una granada normal, pero **al caer se expande y dispara una serie de púas en todas direcciones con una fuerza letal.** Ideal también para utilizarla en espacios cerrados o si hay muchos enemigos juntos.

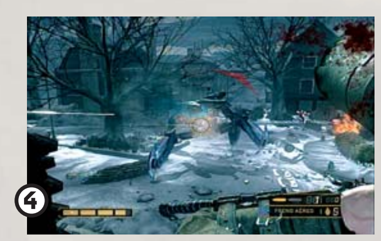
Nathan Hale, nuestro protagonista, es un sargento del cuerpo de rangers americano.

» ENEMIGOS: ESTRATEGIAS Y PUNTOS DÉBILES









A continuación tienes una breve descripción de los enemigos que encontrarás durante el juego y **consejos para acabar con ellos** de forma rápida y eficaz, aunque siempre puedes probar otras tácticas o armas.

Recuerda que los enemigos de *Resistance* son muy inteligentes y se cubrirán, te atacarán en grupo desde varios flancos o se alejarán si están heridos o te ven lanzándoles granadas.

Híbrido ❶

Descripción: el enemigo que más a menudo nos encontraremos. Humanoide con varios ojos, garras y dientes afilados. Su mayor punto débil está en los tubos de refrigeración que llevan a la espalda. Su arma habitual es el Bullseye.

Cómo acabar con él: cualquier arma es buena, pero si vienen en gran número, lo mejor es guardar la distancia y usar armas como el rifle de francotirador o las granadas. En distancias cortas, lo mejor es la escopeta.

Aullador ❷

Descripción: especie de perro cruzado con quimera que da como resultado una bestia salvaje y muy peligrosa. Suele cargar contra sus víctimas para derribarlas y atacarlas después a placer con sus garras y colmillos.

Cómo acabar con él: la escopeta de combate nuevamente será nuestra mejor aliada contra este bicho. Cuanto más cerca, mejor.

Saltón y Rodante

Descripción: especie de escorpiones gigantes. Hay dos versiones, la primera es el Saltón, que sale de vainas y ataca a distancia corta mordiendo o agarrándose a su víctima rápidamente.

La segunda es una versión evolucionada y, además de presentar una piel más dura y rodar por todo el escenario rápidamente, también es capaz de lanzar nubes de ácido a distancia.

Cómo acabar con él: si estás en un espacio reducido y vienen en gran número, lo mejor es una granada (de cualquier tipo, aunque la incendiaria es especialmente letal en estos casos). Si estás en campo abierto, muévete hacia atrás o lateralmente de forma constante mientras le disparas (usa los dos cañones de la escopeta).

Cabeza de acero

Descripción: es muy parecido al híbrido, pero cuenta con un mayor tamaño y además lleva una armadura corporal de color negro más resistente. Va armado y suele atacar directamente a su rival, buscándole sin descanso.

Cómo acabar con él: sus disparos atraviesan las paredes, así que no nos valdrá de mucho quedarnos ocultos o parapetados tras algo. Y por supuesto, olvida el ataque directo, acabará contigo enseguida. Lo mejor es descubrirle a distancia y usar el rifle de francotirador o una granada contra él (de cualquier tipo).

Colmillo

Descripción: parece un híbrido, pero es más pequeño y musculoso. Lleva una armadura pesada y va armados con un arco energético.

Cómo acabar con él: a pesar de su apariencia, cuenta con muy poca vida. No te acerques a él, ya que su arma es letal en distancias cortas, y asegúrate de acertarle en el pecho con una ráfaga de cualquiera de tus armas para ponerle a criar malvas.

Palillo

Descripción: otra versión humanoide de las quimeras, pero más delgado, más rápido y da saltos tremendos, por lo que suele estar colgado de paredes o salientes.

Cómo acabar con él: cuenta con una velocidad endiablada y un arma muy potente. Nuestra mejor opción es usar desde lejos el rifle de francotirador una vez que le hayamos detectado y, ralentizando el tiempo, acabar con él de varios disparos. Si no contamos con este arma, lo mejor es moverse constantemente y usar cualquier arma.

Siervo ❸

Descripción: siervo quimera sin armas ni armadura.

Cómo acabar con él: lo mejor, para ahorrar munición y siempre y cuando no sean muchos, es usar la culata de tu arma para golpearle. Eso sí, no te duermas porque si te coge te morderá y no te soltará fácilmente (tendrás que usar el movimiento del Sixaxis para librarte de él). Si no se ve acorralado no es peligroso.

Titán

Descripción: gigantesca quimera (parece un troll de las cavernas de "El Señor de los Anillos") con un lanzamisiles.

Cómo acabar con él: su punto débil está en la espalda, en las refrigeraciones de color amarillo. Muévete sin parar para esquivar sus misiles y dispara sin parar a su cabeza y la espalda para hacer que finalmente arda hasta el hueso. Puedes lanzarle un marcador y disparar mientras te mueves sin preocuparte de apuntar.

Híbrido avanzado

Descripción: parece un híbrido normal, pero es más pequeño y delgado. Cuenta también con una mejor armadura.

Cómo acabar con él: evita la distancia corta con él a toda costa, ya que su arma te freiría en segundos. Utiliza explosivos desde lejos o armas de largo alcance para acabar con él antes de que se acerque demasiado.

Enviudador

Descripción: una criatura enorme que recuerda a una araña.

Cómo acabar con él: acercarse es suicidarse, ya que entre sus patas y los "escupitajos" de ácido que lanza no duraríamos ni un segundo frente a él. Lo mejor es permanecer lo más lejos posible (lo ideal sería el interior de un edificio o un búnker donde no pueda pasar) y usa si tienes el lanzacohetes o granadas incendiarias.

Ángel

Descripción: criatura voladora con cuatro tentáculos.

Cómo acabar con él: sus garras están envenenadas, también puede morder con sus colmillos, lanzar espinas... vamos, que el bichito viene con todo el arsenal preparado. Lo mejor es moverse constantemente y a una distancia prudente mientras utilizamos sin descanso el lanzacohetes, las granadas o hacemos explotar los barriles explosivos (si los hay) del escenario para hacerle mucho daño y acabar de forma rápida con él.

Gray Jack

Descripción: híbrido alto y delgado que, aunque parece poco amenazador, cuenta con garras muy dañinas.

Cómo acabar con él: cuando se acerque a ti, usa la culata de tu arma para atontarle y luego emplea el doble cañón de la escopeta a quemarropa para eliminarle.

Merodeador ❹

Descripción: tanque quimera que se mueve sobre cuatro patas como si fuera un enorme cangrejo. Cuenta con torreta láser y lanzamisiles.

Cómo acabar con él: ponte a cubierto en cuanto puedas e intenta ganarle la espalda hasta que veas la bola amarilla que tiene en su parte trasera. Ése es su punto débil. Si no consigues ponerte detrás de él tranquilo, el poder del lanzacohetes hará que, le des donde le des, le afecte igualmente.

Granada incendiaria

Una vez lanzada se adhiere a la superficie en cuestión y **lanza una nube de vapor que se inflama, creando una enorme explosión** y que todo aquel que se encuentre cerca arda. **La mejor granada para atacar a las quimeras.**

A continuación os mostramos la lista de armas que se obtienen durante la segunda vez que jugamos el modo historia:

Reaper ❺

Fusil alienígena diseñado para tácticas de guerrilla. Situando el punto de mira sobre un enemigo se activa la fijación de objetivos. **Cuando el punto de mira se vuelve rojo, los disparos realizados manteniendo R1 o L1 rastrearán al enemigo.** Cada Reaper puede seguir a un blanco distinto.

Dónde se consigue: en el nivel "Gauntlet", la encontrarás en el interior de la casa, enfrente de la plaza.

Arco Energético

Arma alienígena que dispara una descarga que se "pega" al tejido orgánico. **Si seguimos disparando al mismo objetivo varias veces aumentará la intensidad de la energía.** Al hacerlo, **si pulsamos L1 dicha energía "pasará" a otros objetivos** cercanos. Y si volvemos a pulsar L1 la energía seguirá pasando a otros objetivos, creciendo en intensidad según pasa de unos a otros. Recomendado para eliminar grupos numerosos de enemigos sin arriesgar demasiado.

Dónde se consigue: en el nivel "Sin salida" al final del pasillo cerca de las dependencias de los oficiales.

Divisor

Arma avanzada quimera. **Al pulsar R1 dispara un paquete de cargas explosivas** de alta velocidad. **Si pulsamos L1 estas cargas se dividen** varias veces y, si mantenemos pulsado L1, la distancia entre las cargas aumenta, con lo que podemos barrer un escenario entero con una descarga y causar numerosas bajas en el bando rival.

Dónde se consigue: en el nivel "Una apuesta arriesgada", está en la segunda planta del centro comercial cerca de las máquinas expendedoras que hay cerca de las ventanas.

L11-2 Dragón ❼

Lanzallamas alienígena de corto alcance, ideal para atacar en posiciones atrincheradas. **Al pulsar R1 se libera un agente químico que crea un chorro de vapor nocivo. Si se mantiene pulsado L1 se crea una nube de vapor que, al soltar L1, se vuelve tóxica** y se mantiene en la zona durante un espacio de tiempo. Muy útil para "bloquear" zonas por las que no queremos que nos sorprendan.

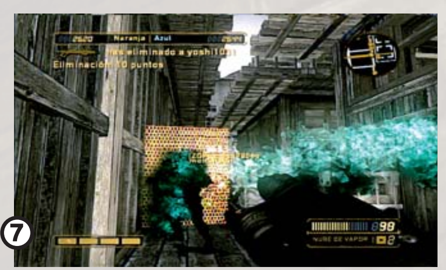
Dónde se consigue: en el nivel "Evacuación", dentro del búnker pequeño que hay al final del camino lleno de minas radiales.

Granada reflectante

Granada de origen desconocido, proyecta **al ser lanzada un escudo redondo que afecta a cualquier quimera que esté dentro de su radio de acción.** El escudo **refleja la mayor parte del fuego enemigo**, haciendo que los disparos se vuelvan en su contra.

Dónde se consigue: en el nivel "Catedral", dentro de la casa en el primer piso a la izquierda.





EXTRAS: PUNTOS DE HABILIDAD

Pausa el juego y ve a la opción "Extras". Allí encontrarás las opciones Puntos de Habilidad y Recompensas.

Puntos de Habilidad

Hay un total de 126 puntos de habilidad por ganar, los cuales te permitirán desbloquear y adquirir recompensas. Aquí tienes una tabla en la que te indicamos en qué nivel se obtienenz, cómo hacerlo y los puntos que consigues.

NOMBRE	QUÉ HAY QUE HACER	PUNTOS
	GENERAL (durante cualquier momento o nivel del juego)	
¡Leer es divertido!	Recoge 10 documentos de inteligencia durante la campaña	2
A las chicas les va la vista cansada	Recoge 20 documentos de inteligencia durante la campaña	3
Demasiados secretos	Recoge todos los documentos de inteligencia durante la campaña (37 en total)	7
Por un penique...	Mata 3 híbridos con una sola granada (1)	1
Trae	Mata a un aullador con una granada	2
La acupuntura es más barata	Mata 3 enemigos de una vez con la Erizo	2
¿Por qué gritan esos cirios?	Mata 8 híbridos con fuego en 30 segundos (2)	3
Adorables regalos de despedida	Agáchate tras 15 cadáveres de híbrido	2
Tú la llevas	Mata 5 enemigos con la Bullseye en 30 segundos	2
En busca de aire	Mata 2 híbridos en un nivel solo después de cortar todas sus mangueras	3
Ni un escondite	Mata 5 enemigos en un nivel disparándoles a través de una pared con el perforador	3
Vaya mareo	Mata 5 siervos con una trampa de la Bullseye	3
Torreta	Usa una torreta quimera para matar a 6 enemigos	3
Dedos mecánicos	Acaba el juego en el nivel Difícil	5
	YORK	
Cubos de carne supersónicos	Mata 3 saltones con una granada de fragmentación.	3
Balizas guía	Marca 4 híbridos con la Bullseye (3)	3
Paté de quimera	Aplasta 10 enemigos con el tanque que hay en York.	3
	GRIMSBY	
No te preocupes, lo cubre el seguro	Rompe al menos 5 cajas de las quimeras en el centro de conversión.	3
La vigésima automática	Que no te alcance ninguna mina láser en el centro de conversión.	3
Burbuja espacial personal	No dejes que ningún siervo te atrape en el centro de conversión.	4
	MANCHESTER	
Pie ligero	No te dejes dañar por minas en Manchester.	4
Aquí mi fusil, aquí mi pistola	Derrota al merodeador de la glorieta de Manchester únicamente con el fusil Folsom M5A2.	2
	NOTTINGHAM	
Entra por una oreja y sale por la otra	Elimina al menos a 5 con disparos en la cabeza con el L23 precisión en Nottingham (4)	2
	CHESSHIRE	
Pasivo agresivo	Mata 4 híbridos o siervos con daño no provocado por armas (5)	3
La fianza ya la hemos perdido	Rompe 10 lámparas médicas en la base norte.	2
Espejo, espejito	Destruye todos los cristales de las ventanas de la base norte.	3
	SOMERSET	
Próximo control de velocidad, 80 km	Usa el Lince LU-P para atravesar el cañón de Cheddar en no más de 8 minutos.	3
¡Desde aquí veo mi casa!	Salta al menos 50 metros con el vehículo en el cañón de Cheddar.	2
Agresión ilógica	Vuela todos los coches en el pueblo del cañón de Cheddar.	2
Llegaron desde atrás	Atropella 3 híbridos conduciendo marcha atrás.	3
Creo que esto es tuyo	Usa únicamente armas de las quimeras durante el acercamiento final a la torre.	3
	BRISTOL	
¡Perro tuerto!	Mata un aullador con el L23 Precisión.	3
Una nueva clase de fermentación	Mata a todos los enemigos en la cafetería de la base sur con la Zapadora XR-003.	4
En una mano cerveza, en la otra dardos	Dentro de la base sur, acierta en el centro de cada una de las 4 dianas con el L23 Precisión.	2
	BRACKNELL	
Puto destino	Mata a los enemigos en los túneles quimera con sus armas: híbridos con Bullseye, cabeza de acero con Perforador o cualquiera con granadas reflectantes.	3
Esta es MI casa	No permitas que ninguna quimera permanezca más de 10 segundos en la plataforma minera de los túneles.	4
	LONDRES	
Lagartos saltarines	No sufras daño de los rodantes en las afueras de Londres.	3
Veloz como una tortuga	No sufras daño de los palillos en las afueras de Londres.	2
	TAMESIS	
Le Parkour	Limpia los campos de batalla y tejados en las afueras de Londres en 5 minutos.	4
	TORRE	
Romper la ley	Destruye el reactor sin usar el lanzacohetes L209.	3
Solo vainilla, por favor	Alcanza la sala del reactor sin emplear ni granadas ni el fuego secundario de las armas.	4
¿Qué haría Hale?	Mata a un ángel usando solo la escopeta de combate Rossmore 236.	2
Devolver al remitente	Acierta a 5 objetos que te arrojen los ángeles antes de que te alcancen.	3


1


2


3

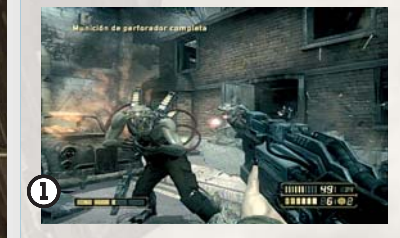


4


5

PUNTOS	RECOMPENSA
10	**Arte conceptual paquete 1:** Imágenes y bocetos creados durante el desarrollo del juego.
20	**Arte conceptual paquete 2:** Más imágenes y bocetos del desarrollo del juego.
40	**Resistance entre bastidores:** Desbloqueas un vídeo en la sección Secuencias del menú principal.
70	**Invertir escenarios:** Todos los escenarios se invierten horizontalmente.
100	**Mochilas de Clank:** Los aliados llevan a Clank a la espalda en lugar de mochilas.
126	**Desbloquea la skin Esqueleto:** Una skin especial para el juego multijugador Online.

DESBLOQUEABLES: SKINS, MEDALLAS, RECOMPENSAS...



1



2


3


4

Dificultades:

• **Sobrehumano:** termina el juego en dificultad Difícil y abrirás este nuevo nivel ①.
Cada nivel de dificultad adicional que elijas por encima del normal significará que los enemigos serán más listos que en ocasiones anteriores, mucho más duros de vencer y harán más daño con sus ataques, recuérdalo.

Skins:

Hay varias skins o "pieles" para jugar con distintos personajes que se desbloquean en el modo Campaña al hacer diferentes cosas, aunque luego solo las podemos utilizar en el modo Online (entra en el modo Online, ve a "Opciones" y luego a "Equipo de Soldado" ② para cambiar de aspecto y personalizar a tu personaje). Son éstas:

• **Operaciones especiales:** completa el modo Campaña en dificultad Sobrehumano ③.
• **Operaciones especiales con una calavera por cabeza:** completa el modo Campaña en dificultad Sobrehumano con todos los Puntos de Habilidad en tu poder ④.
• **Mecánico:** consigue todos los Puntos de Habilidad en el modo Campaña en cualquier nivel de dificultad ⑤.
• **Especial:** si vas a la página web http://www.myresistance.net y te registras en ella, te darán un código con el que podrás desbloquear una nueva skin ⑥.

Skins en modo Online:

Estas skins se desbloquean jugando en el modo Online y subiendo de nivel consiguiendo objetivos.
• **Cuerpo soldado Americano, Cabezas 1 y 2, casco pequeño, uniformes americanos estandar y sucio:** nivel 1 ⑦.
• **Cuerpo soldado británico, uniforme verde británico, cantimplora 2:** nivel 4.
• **Uniforme británico "ladrillo", bolsa para granadas, mochila de cuero:** nivel 7.
• **Cartuchera, Casco médico 2, Cabeza 3:** nivel 10.
• **Uniforme de camuflaje boina verde americano:** nivel 13.
• **Gafas británicas, radio, prismáticos:** nivel 16.
• **Cuerpo de Comando, uniforme estandar, Cabeza 4:** nivel 19.
• **Uniforme de camuflaje de comando, cuchillo en cinturón, mochila:** nivel 22.
• **Cartuchera de pecho, morral, Cabeza 5:** nivel 25.
• **Casco médico, Saco 1, mochila paracaídas:** nivel 28.
• **Cabeza 6, uniforme desierto británico, Skin piloto VTOL:** nivel 31.
• **Saco 2, Cartuchera, Morral (paquete divertido):** nivel 34.
• **Cabeza 7, casco británico, mochila:** nivel 37.
• **Uniforme de Comando de cuero, radio pectoral, camiseta sin mangas:** nivel 40.
• **Cabeza 9, casco americano, uniforme Americano ártico, Cantimplora:** nivel 52.
• **Casco de camuflaje, Mochila de cuero, funda de pistola trasera:** nivel 43.


5

6

• **Cabeza 8, cantimplora 1, Radio:** nivel 46.
• **Skin de Winters, uniforme Americano avanzado, riñonera:** nivel 49.
• **Skin de Cartwright, bolsa de cuero, cantimplora:** nivel 55.
• **Uniforme de camuflaje británico, cuchillo, Cabeza 10:** nivel 58.
• **Skin de Nathan Hale, cinturón, pala y mochila:** nivel 60.

Medallas:

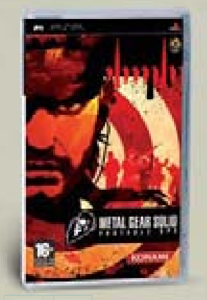
Las medallas se desbloquean jugando en el modo Online completando tareas. Pueden ser vistas pulsando L1 o R1 en la pantalla de estadísticas de personaje:

• **Nathan Hale:** completa el modo Campaña offline ⑧.
• **Asesino:** mata a 20 enemigos en una ronda sin morir.
• **Soldado de élite:** mata a 10 enemigos en una ronda sin morir.
• **Fantasma:** consigue 100 puntos de sigilo.
• **Una mano amiga:** consigue 100 puntos de asistencia.
• **Artista marcial:** consigue 30 puntos de melé.
• **Ninja:** consigue al menos 60 puntos de melé.
• **Tiro preciso:** termina 10 partidas con una eficacia de al menos el 85%.
• **Puntería infalible:** termina 20 partidas con una eficacia de al menos el 85%.
• **Profesional:** consigue 100 tiros a la cabeza.
• **¡Comando va!:** consigue 100 capturas de nodos o banderas.
• **Reclamador:** consigue 200 capturas de bandera o recuperación de nodos ⑨.
• **Defensor de la base:** consigue 2000 puntos de defensa a través de todos los modos de juego Online.
• **Savant:** juega 100 partidas puntuables y queda primero al menos 30 veces.
• **Héroe:** juega 200 partidas puntuables y queda primero en al menos 60 de ellas.
• **Leyenda:** juega 300 partidas puntuables y queda primero en al menos 100.
• **Granadero:** mata a 100 enemigos con granadas.
• **Tirador:** mata a 100 enemigos con la escopeta M5A2.
• **Tirador del Perforador:** mata a 100 enemigos con el Perforador.
• **Maestro de la barbacoa:** mata a 100 enemigos con el L11-2 Dragón.
• **Experto en armas pesadas:** mata a 100 enemigos con cohetes.
• **Pollo frito:** mata a 100 enemigos con el arco energético.
• **Tirador de primera:** mata a 100 enemigos con el L23 Francotirador.
• **Shotgunner:** mata a 100 enemigos con la Rossmore 236.
• **Marcador:** mata a 100 enemigos con el Bullseye.
• **Mejora tu arsenal:** mata a 100 enemigos con cada arma.
• **Fanático:** compite en 1000 partidas online.
• **Insomniac:** compite en 5000 partidas online.

7

8

9



16

Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
KOJIMA PRODUCTIONS
Editor
KONAMI
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
39,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
DE 1 A 6
Guardar partidas
ENTRE MISIONES
Página web
ES.GAMES.KONAMI-EUROPE.COM

CONSEJOS Y ESTRATEGIAS PARA EVITAR EL CAOS NUCLEAR

Metal Gear Solid Portable Ops

¡Soldado! Snake está ante su misión más complicada y por primera vez en su carrera necesita la ayuda de... ¡todo un ejército! Si quieres formar parte de esta fuerza no pierdas de vista estas páginas, donde te vamos a desvelar muchos de los secretos del juego: cómo derrotar a los jefes finales, dónde encontrar todas las armas, cómo hacerte con todos los personajes especiales...

» CONOCE A TU **EJÉRCITO** Y SUS UNIDADES





Para impedir una amenaza nuclear, Snake tendrá que organizar un ejército lo suficientemente fuerte como para derrotar a las tropas enemigas.

A continuación te indicamos las **seis secciones en las que se dividen tu fuerzas**, y te damos pequeños consejos para que las principales unidades den lo mejor de sí. Empezaras el juego estando solo, pero a medida que vayas consiguiendo refuerzos y nuevos soldados comprobarás que tu progreso es más sencillo. Procura, eso sí, **organizar equipos equilibrados** y poner a cada "camarada" en su sitio de acuerdo a sus habilidades. Recuerda que tu inventario es limitado (un máximo de 4 objetos por soldado), así que **intenta explotar las habilidades del grupo** para hacerte con más ítems.

INFILTRACIÓN:

En este apartado están las unidades con las que juegas directamente en las misiones. A su vez, **la unidad de infiltración está dividida en cuatro escuadras** (Alpha, Bravo, Charlie y Delta), con cuatro miembros por equipo, es decir, está compuesta por un total de 16 soldados. Intenta siempre organizar cada escuadra de la forma más equilibrada posible.

Los perfiles que debes seleccionar para tu unidad de infiltración son los marcados con el icono de una huella de zapato. **Fíjate en las habilidades de cada recluta** para asignarlo a un equipo en concreto y **procura que al menos uno de cada equipo tenga un nivel alto en CQC** (en las características del soldado, es el icono del puñal) ①.

ESPÍAS:

Estas unidades son básicas para el desarrollo del juego, ya que **necesitas sus informes para progresar** y descubrir nuevas localizaciones y objetivos. Al igual que la unidad de infiltración, se dividen por equipos de cuatro miembros y siempre que descubras una localización nueva puedes enviar espías allí. Del mismo modo, desde el menú principal de gestión de tus tropas puedes reorganizarlos, moverlos a nuevos destinos, mover una unidad completa o sólo una parte a una nueva localización... En cualquier caso, **conviene que mantengas, al menos, uno por localización.**

Los espías te proporcionarán informes de movimientos de tropas, prisioneros importantes y armas, aparte de suministrarte munición en contadas ocasiones.

Es recomendable que, al igual que la unidad de infiltración, organices unidades equilibradas. **Las cualidades que debes valorar para los reclutas de esta sección son las que están marcadas con un icono en forma de ondas** ②.

MÉDICA:

La unidad médica es de gran apoyo a la hora de **sanar tus heridas y procurarte medicación**. A diferencia de las anteriores, ésta no está estructurada por distintos equipos, y sólo tienen cabida 8 miembros. **Reconocerás a los reclutas que deben integrar esta unidad por el icono de la cruz** en sus habilidades.

TÉCNICA:

Igual de importante y estructurada que la unidad médica. **La unidad técnica te proveerá tanto de explosivos como munición variada,** además de otros "gadgets" que te serán indispensables para pasar determinadas misiones (detectores de minas, gafas nocturnas incluso camuflaje óptico). **Todo recluta que posea entre sus aptitudes el icono de una llave inglesa deberá entrar en esta unidad.** A continuación te indicamos los artefactos que creará la unidad técnica a medida que incorpores miembros de nivel más alto y suba su nivel:

- Gafas Térmicas: Nivel 7
- TNT con Detonador: Nivel 12
- Detector de Minas: Nivel 18
- Visión Nocturna: Nivel 21
- Cuchillo Spetsnaz: Nivel 26
- Binoculares: Nivel 31
- Magazine: Nivel 42
- Caja de Cartón: Nivel 54 ③
- GA-KO: Nivel 63
- Camuflaje Óptico: Nivel 99

INDEPENDIENTE:

Es la unidad de "descartes" o intercambios. Aquí es donde **puedes dejar a los soldados que no vayas a usar** en cualquiera de las otras unidades.

NOVATOS:

Son los nuevos reclutas. Después del periodo de captura y una vez unidos a tu causa, **estos soldados esperan a que los distribuyas** en otra unidad de acuerdo a sus aptitudes.

■ **Solid Snake necesita tu ayuda** para salvar al mundo una vez más. Tranquilo, que te vamos a echar una manita...

CÓMO CONSEGUIR TODAS LAS **ARMAS**









Snake puede hacerse con un gran ejército... y un buen ejército necesita un gran arsenal. A continuación os indicamos dónde conseguir todas las armas que aparecen en el juego, y los requisitos que debes cumplir para poder obtenerlas. Como comprobarás, algunas armas requieren que tengas una unidad de espías patrullando por una zona determinada, aunque es posible que ese mismo arma aparezca sin necesidad del informe.

ARMAS DE FUEGO

Para ganar esta batalla Snake cuenta con sus habilidades naturales para la infiltración, pero también necesita armas de fuego con las que neutralizar o abatir a aquellos enemigos que le pongan difíciles. Estas son las principales armas de fuego que podrás encontrar a lo largo de la aventura.

• **MK22:** la encontrarás nada más empezar, cuando inicies la fuga de la "Prisión". Más adelante podrás hacerte con otra MK22 gracias al informe de tus espías en la "Subestación Eléctrica".
• **M1911A1:** la conseguirás gracias al informe de los espías en la "Base de Comunicaciones". Otra forma de conseguirla es capturando a determinados soldados que llevan equipada este arma.
• **SAA:** su ubicación te la revelara el informe de espía proveniente del "Palacio de Invitados". Ocelot también la tiene...(1)
• **Scorpion:** su ubicación te la revelará el informe de espía proveniente del "Almacén de Suministros". Algunos soldados tendrán este arma en su equipo cuando los captures y los reconviertas a tu causa(2).
• **Uzi:** su ubicación te la revelara el informe de tus espías de la "Planta".
• **M16A1:** te revelará su ubicación el informe de espía proveniente de la "Base de Patrulla Soviética". Algunos soldados llevan este arma en sus equipos al ser capturados.
• **XM177E2:** la encontrarás casi siempre en la "Entrada al Silo", ya que los soldados Fox que captures allí la suelen llevar.
• **AK-47:** indistintamente del lugar, bastantes soldados llevan este arma en sus equipos al ser capturados.
• **M37:** su ubicación te la revelará el informe de espía proveniente del "Puente". Además, algunos soldados llevan este arma en sus equipos al ser capturados.
• **M870:** algunos soldados llevan este arma en sus equipos al ser capturados.
• **M63:** su ubicación te la revelará el informe de espía proveniente del "Puerto". Algunos soldados llevan este arma en sus equipos...
• **SVD:** su ubicación te la revelará el informe de espía proveniente de las "Tierras Occidentales".
• **Mosin Nagant:** su ubicación te la revelará el informe de espía proveniente del "Almacén Nuclear".
• **RPG-7:** encontrarás este arma en la "Entrada al Silo" y al enfrentarte a Metal Gear RAXA.
• **M10:** esta arma se encuentra en la "Subestación Eléctrica".
• **Escudo:** se encuentra en una sala del "Laboratorio".

ARMAS ARROJADIZAS O DE DISTRACCIÓN

Muchos de estos artilugios los puedes encontrar en distintos escenarios, aunque tu unidad técnica se encargará de fabricarlos según vaya subiendo de nivel... A continuación indicamos dónde puedes encontrarlos, y el nivel en el que la unidad técnica empezará a fabricarlos.

• **Granada:** la unidad técnica la fabricará en sus niveles más bajos.
• **Granada Stun:** la unidad técnica la fabricará en sus primeros niveles.
• **Granada Chaff:** la unidad técnica la creará en los niveles más bajos(3).
• **Granada de humo:** la puedes encontrar en la "Base de Comunicaciones" y la unidad técnica la fabricará.
• **TNT:** la unidad técnica la fabricará.
• **Bomba con Temporizador:** la unidad técnica sólo la fabricará una vez en todo el juego, recuérdalo.
• **Minas:** están en el puerto, y las puedes recoger también en una misión secundaria, en el "Hospital". La unidad técnica también las fabrica en sus niveles más bajos.
• **Revista:** puede encontrarse en la "Base Soviética", "Prisión" y la unidad técnica te la proporcionará al alcanzar el nivel 42(4).
• **GA-KO:** la unidad técnica la fabricará al alcanzar el nivel 63.

ESTRATEGIAS PARA DERROTAR A LOS **JEFES FINALES**

Los enemigos de Snake son muchos y muy variados... pero hay algunos que son muy duros. Nosotros vamos a darte las pautas, consejos y estrategias para que conozcas sus puntos débiles y la mejor manera para deshacerte de ellos.

PHYTON:

Lo mejor para deshacerte de Phyton es **apuntar con vista subjetiva y dispararle a la cabeza con la MK22**. No intentes atacarle cuerpo a cuerpo, ya que repelerá tu ataque con un vapor helado sin apenas inmutarse. Cuando tu arma se quede congelada por el frío o por las granadas heladas de Phyton, **busca el calor de los generadores** que se hay a ambos lados en la sala de la planta baja. Cuando te deshagas de él, pasará a formar parte de tus reclutas.

NULL (NULO):

Derrotar a Null terminando con su barra de vida es bastante sencillo. **Ármate con la escopeta M37** y esquiva sus tres ráfagas de disparos y en ese momento parará para recargar. Aprovecha este instante para dispararle, ya que de otra manera detendrá todo lo que intentes. **No te pegues demasiado a él** a la hora de dispararle o buscará el combate cuerpo a cuerpo donde usará su espada. Repite la operación 4 o 5 veces y lo derrotarás. **Si quieres tenerlo disponible entre tus tropas** en la próxima partida que empieces, deberás agotarlo a base de disparos con la MK22 en la cabeza, lo cual exigirá más paciencia. Acuérdate de llevar kits médicos...

METAL GEAR RAXA (URSULA):

El punto débil de RAXA radica en sus cuatro patas. Debilítalas con el RPG-7 o TNT (están en la misma sala en la que te enfrentas), y ten cuidado con sus misiles y sus intentos de aplastarte. Hecho esto, reducirás la movilidad de este Metal Gear; ahora **busca un buen sitio para protegerte de los disparos** y cuando veas que las compuertas de lanzamiento de misiles se abren, dispara un misil a la zona naranja expuesta. Con cinco impactos será historia.

NULL (SEGUNDO COMBATE):

La manera de enfrentarse a Null es exactamente igual a la primera. También deberás **deshacerte de él con la MK22** esta vez si quieres tenerlo disponible en la próxima partida.

CUNNINGHAM:

Si eliges bien tu equipo, no es un problema. **Intenta llevar bastantes kits médicos, el RPG-7 con munición Heat y tu inseparable MK22**. Usa el RPG contra la plataforma flotante de Cunningham hasta que descienda (con 2 impactos certeros lo conseguirás). Aprovecha su caída para cambiar tu arma, equípate con la MK22 y usa el apunte automático (presionando el botón L) para alcanzarle mientras esquivas sus misiles. Si no tienes suficiente munición para el RPG puedes usar la M16, que está también por la zona, para conseguir tu propósito(1).

GENE:

Gene utilizará tres tipos de ataque contra ti, que mezclará dependiendo de lo lejos o cerca que estés de él. El primero de estos ataques ralentizará tu tiempo de respuesta mientras acaba con tu energía. Con el segundo, intentará cargar sobre ti con una maniobra rápida(2) y el tercero consiste en lanzarte cuchillos. Cuando comience el combate, **usa el apunte automático y alcánzale cuando ejecute el primero de los ataques** que hemos mencionado. De este modo romperás su concentración e intentará realizar otro tipo de ataque. Cuando use el segundo ataque, corre para esquivarlo. Si no te alcanza, quedará exhausto y podrás dispararle sin problemas. El tercer ataque, el lanzamiento de cuchillos, debes evitarlo como esquivarías cualquier tipo de disparo...





CONSEJOS SECRETOS Y TRIQUIÑUELAS

Portable Ops esconde algunos secretos y triquiñuelas que te ayudarán a formar un ejército más robusto y de forma más rápida.

• **Al arrastrar el cuerpo de un enemigo si por un instante lo sueltas liberará un ítem.** Fíjate bien en él, ya que puede decirte mucho sobre qué tipo de futuro recluta estás arrastrando. Si suelta kits médicos podría ser alguien destinado a la unidad médica; si deja munición podría ser un buen "fichaje" para la unidad de infiltración y si deja revistas podría ser perfecto para la unidad técnica.

• **Para capturar varios enemigos de una sola vez** te vamos a proporcionar una técnica infalible. Una vez reclutes a tu primer soldado (Johnathan), recibirás una llamada de Roy Campbell, el cual te informara de que dispones de un canal en el codec denominado "Evacuación Prisionero" (143.15). Pues bien si arrastras el cuerpo de un enemigo hasta las cajas donde se ocultan tus aliados y haces una llamada a esa frecuencia, tu compañero se hará cargo del cuerpo. La gracia de esto es que si apilas 4 ó 5 cuerpos ante una de estas cajas y llamas por codec, todos serán llevados al camión..

• **Procura tener algún miembro en tu equipo que tenga la habilidad de enviar ítems al camión.** De este modo, tras limpiar un escenario de enemigos, puedes recorrerlo en busca de objetos y enviarlos rápidamente al camión.

• **Durante una misión, procura alternar el control de todos los miembros de tu unidad,** ya que la energía de cada personaje se agota según su esfuerzo poco a poco.

• **Utiliza frecuentemente la opción "Reclutamiento AP"** cuando vayas por la calle o por distintas zonas de tu casa. Cada nuevo punto WiFi que detecte tu PSP se convertirá en un nuevo soldado, algunos de estos con características sorprendentes y a veces de las mejores clases...



ALGUNOS TRUCOS Y **SECRETOS**

CONSEGUIR EL CHALECO ANTIBALAS AL PRINCIPIO DE LA AVENTURA:

Puedes conseguir el chaleco muy al principio de la aventura, en la primera misión que realices **en la "Base de Seguridad",** en la que tienes que conseguir un documento.
El mencionado chaleco está en la planta baja: pulsa Start y pulsa ▲ dos veces para ver el mapa, el chaleco **está en la sala de la izquierda.** Tendrás que colarte por la rejilla y reptar para llegar hasta él. Puedes regresar aquí siempre que necesites más protecciones...

ALCANZA EL NIVEL 99 CON LA UNIDAD TÉCNICA:

No es nada difícil llegar al nivel 99 en la unidad tecnológica... aunque, como todo, requiere tiempo. **El primer requisito obligatorio es conseguir a los personajes Sokolov y Sigint**, que deben estar forzosamente en esta unidad. El resto tienen que ser ingenieros de élite de nivel A o S. Normalmente, puedes encontrar ingenieros de élite de nivel A, y de vez en cuando S, en la "Planta". **Sólo debes coger Ingenieros de élite de esos niveles, A y S,** ya que el resto no sirven para llegar al nivel 99.

ALCANZA EL NIVEL 99 CON LA UNIDAD MÉDICA:

Alcanzar el nivel 99 es más difícil en la unidad médica que en la tecnológica. A diferencia de la unidad médica, en la que los ingenieros de élite te disparan el nivel del equipo, en la unidad médica no hay "subidones" de nivel al añadir nuevas unidades. Si quieres alcanzar el nivel 99, **TODAS las unidades que estén en el grupo médico deben tener el nivel S**. Es requisito obligatorio **tener en la unidad al Paramedic**. También ayuda tener a Elisa, que en lugar de subir 12 niveles, sube 18. Además, en ocasiones obtendrás bonificaciones puntuales de nivel (+1) al tener a dos determinados médicos en el grupo. **Puedes conseguir médicos de nivel S en el "Hospital"**, pero no es algo muy frecuente (lo normal son médicos de nivel A o inferiores). **También puedes conseguir alguno escaneando redes Wi-Fi** o intercambiándolos Online. En el laboratorio puedes "alistar" a dos científicos (del sexo masculino), aunque no suelen abundar y tendrás que entrar unas cuantas veces en el escenario hasta dar con ellos.

CÓMO DESCUBRIR A LOS **PERSONAJES ESPECIALES**


1


2


3


4

Puedes reclutar a una serie de soldados especiales, si antes cumples unos requisitos especiales. El primero es **NO reclutar al hombre de negocios que encontrarás en la misión del "Aeropuerto"**. Sólo debes interrogarle, no capturarle (algo que sí puedes hacer la segunda vez que juegues la aventura). De este modo podrás conseguir a todos estos personajes:

NULL

Para conseguir a este personaje, **debes agotar su vitalidad con los dardos tranquilizantes** en los dos enfrentamientos que tienes con él a lo largo de la aventura y completar el juego. Salva la partida cuando terminen los créditos y aparezcan los rangos. Carga luego la partida, y espera a que salga el mapamundi. Salva de nuevo, vuelve al menú y carga la partida. Conseguirás de esta forma el mensaje "nuevo soldado encontrado" (1).

GENE

Completa el juego reclutando 200 soldados y habiendo agotado la vida de Gene con los dardos tranquilizantes en la misma partida. Tras los créditos, salva la partida, carga la partida y espera a que salga la pantalla del mapamundi. Salva la partida, vuelve al menú principal y vuelve a cargar la partida. Conseguirás el mensaje "nuevo soldado encontrado" (2). Con reclutar a 200 soldados nos referimos a los que tenemos en nuestro ejército y a los que hemos expulsado... ya que resulta imposible tener a más de 100 unidades al mismo tiempo.

CUNNINGHAM

Agota la resistencia de Cunningham con tu MK22 y completa la aventura antes del 1 de enero de 1971. Tras los créditos, salva la partida, carga la partida y espera a que salga la pantalla del mapamundi. Salva la partida, vuelve al menú principal y vuelve a cargar la partida. Conseguirás el mensaje "nuevo soldado encontrado".

ELISA

Alcanza el nivel 80 o superior con la unidad médica y termina la aventura. Tras los créditos, salva la partida, carga la partida y espera a que salga la pantalla del mapamundi. Salva la partida, vuelve al menú principal y vuelve a cargar la partida. Conseguirás el mensaje "nuevo soldado encontrado" (3).

URSULA

Alcanza el nivel 80 o superior con la unidad médica y termina la aventura. Tras los créditos, salva la partida, carga la partida y espera a que salga la pantalla del mapamundi. Salva la partida, vuelve al menú principal y vuelve a cargar la partida. Conseguirás el mensaje "nuevo soldado encontrado". Eso sí, no puedes conseguir a Elisa o Ursula... sólo a una de ellas.

TELIKO

Sitúa a tus espías en el "Palacio de los Invitados" hasta el 16 de diciembre de 1971, y conseguirás un informe sobre una mujer que está allí. Ve allí, déjala K.O. golpeándola y llévala hasta el camión. Otra forma alternativa de conseguirla es teniendo en la Memory Stick una partida guardada de *Metal Gear Acid* (sólo podrás conseguirla así la segunda vez que juegues la aventura).

VENUS

Sitúa a tus espías en la "Subestación Eléctrica" y espera hasta el 8 de diciembre de 1971, momento en el que recibirás un informe sobre un personaje sospechoso. Ve allí, déjalo K.O. a golpes y llévalo hasta el camión. Otra forma alternativa de conseguirla es teniendo en la Memory Stick una partida guardada de *Metal Gear Acid 2* (sólo la podrás conseguir así durante la segunda vez que juegues la aventura).

EVA

Tras derrotar a Null por segunda vez, y con Sokolov en tu ejército, sitúa a tus espías en la "Ciudad", "Tierras Occidentales" y "Palacio de los Invitados". Ve a la "Entrada del Silo" y recibirás una llamada. Ve al lugar donde está el RPG-7 e interroga al General. Con la información obtenida, ve a la "Ciudad" por la noche. Interroga al hombre con el traje azul y ve al "Aeropuerto". Ve al lugar donde interrogaste al hombre de negocios, y en su lugar habrá un soldado. Interrógalo y te dará una frecuencia (141.23). Conseguirás un informe sobre un oficial en la "Palacio de los Invitados". Ve allí e interroga dos veces al hombre con el traje azul. Con la información que te dé, ve a "Tierras Occidentales" y captura al tipo con el traje azul. Ve ahora a la "Base de Seguridad" y dirígete al edificio del norte, en el que hay taquillas. Ábrelas y el personaje dirá algo sobre la frecuencia que te dieron antes. Ahora dirígete a la X en "Base de Comunicaciones". Eva llamará y te dirá que en una semana llegará al aeropuerto, a la habitación en la que interrogaste al hombre con el traje azul y te llamarán diciendo que el avión de Eva se ha estrellado. Obtendrás un informe de "Tierras Occidentales"; ve allí, al sótano, y rescátala. Ya tienes a esta belleza en tu equipo... (4)

OCELOT

Tras derrotar a Null por segunda vez, y con Eva y Sokolov en tu ejército, ve a "Barranco". Recibirás una llamada y tendrás que usar la frecuencia 141.23 en la emisora que hay en esta zona. Ve a la cueva de la segunda planta y coge la llave C. Ahora ve a la X del mapa y cuando llegues recibirás una llamada de Ocelot. Termina el juego y, tras los créditos, salva la partida, carga la partida y espera a que salga la pantalla del mapamundi. Salva la partida, vuelve al menú principal y vuelve a cargar la partida. Conseguirás el mensaje "nuevo soldado encontrado".

SOKOLOV

Tras derrotar a Null por segunda vez, y con tus espías trabajando en las zonas "Puerto" y "Planta", espera a que llegue un informe que habla acerca de las piezas de un Metal Gear en el "Puerto". Ve allí, al sótano y Ghost dirá que quiere algunos planos.
Ahora ve a "Subestación Eléctrica" y ve al interior del edificio cercano al lugar donde pusiste la bomba e interrogaste a un par de soldados (uno de ellos te dijo la frecuencia 145.61).
Ve a la "Entrada del Silo" y ve a esa puerta cerrada, muy cerca de dónde te enfrentaste a Null por primera vez. Utiliza la frecuencia y abrirás la puerta: en su interior sólo encontrarás los mencionados planos. Cógelos y recibirás un informe de alguien que debes rescatar en la "Planta". Ve allí, a la sala grande, y Sokolov estará esperándote allí (5)

PARAMEDIC

Ve a la "Base de Comunicaciones" antes de hacer la primera misión en el "Puente". Ve a la X y haz una llamada. Paramedic te dirá que está en camino. Después, coloca espías en el "Hospital" y realiza todas las misiones secundarias que surjan hasta que recibas un informe alertando que Paramedic está en el hospital. Ve allí y dirígete al lugar del mapa en el que aparece un icono con la forma de unos barrotes de una celda. Ya es tuya...

SIGINT

Tras la misión de rescate de Snake, regresa a la "Base de Comunicaciones" y ve a la X. Recibirás una llamada de Sigint diciendo que está en camino. Pon tus mejores espías en la "Ciudad" y completa todas las misiones secundarias hasta que recibas un informe alertando de que Sigint está en el Ciudad.

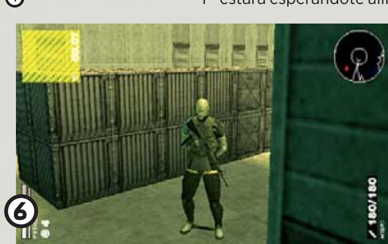
PYTHON

Acaba con su resistencia física cuando luches con él (utiliza la pistola de dardos tranquilizantes). La escena de vídeo que verás es distinta a la que verías si lo eliminas con armas de fuego (6)

RAIKOV

Coloca a tus espías en la "Ciudad" antes de la misión de rescate de Snake y obtendrás un informe sobre un mapa. Consigue el mapa y descubrirás las "Tierras Occidentales". Pon allí a tus espías y obtendrás un informe sobre un hombre atractivo retenido en la zona. Ve allí, sálvalo y tendrás a Raikov en tus filas (7)


5


6


7

✉ Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**.
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Trucos**".
@ Manda tus e-Mails a **trucos.playmania@hobbypress.es**

Claves, consejos y estrategias para ganar

¿Necesitas un poco de ayuda "extra" en algún juego? Pues ésta es la sección que buscas...



BLAZING ANGELS: SQUADRONS OF WWII

Pausa el juego e introduce:
• **Aumentar el daño que hacen nuestras armas:**
Mantén L2 y pulsa rápido dos veces L1. Suelta L2, pulsa y mantén R2 y pulsa R1, R1, L1.
• **Invencible:**
Mantén L2 y pulsa ■, ▲, ▲, ■. Suelta L2, mantén ahora R2 y pulsa rápido ▲, ■, ■, ▲.
• **Desbloquear misiones y aviones del modo campaña:**
En el menú del título, mantén L2 y R2 e introduce:
■, L1, R1, ▲, ▲, R1, L1, ■.

CALL OF DUTY 3

• **Abrir todos los capítulos:**
Mantén Select pulsado en la pantalla de selección de capítulo y pulsa:
→, →, ←, ←, ■, ■.

FIGHT NIGHT ROUND 3

• **Todos los escenarios:**
Elige la opción Crear un campeón e introduce como nombre NEWVIEW.

FULL AUTO 2: BATTLELINES

Ve al menú de trucos del juego e introduce estos passwords:
• **Desbloquear el cetro y los mini-cohetes:**
10E6CUSTOMER.
• **Desbloquear el Vulcan y el lanzallamas:**
5FINGERDISCOUNT.

GENJI: DAYS OF THE BLADE

• **Desbloquear extras:**
Para abrir el visor de películas y el modo Sonido termina el juego una vez jugando en modo Normal.

MADDEN NFL 07

• **Desbloquear cromos dorados:**
Para obtener el número de cromo indicado, tienes que introducir el código adecuado dentro del menú correspondiente:
220- Super Bowl XLI: RLA9R7
221- Super Bowl XLII: WRLUF8
222- Super Bowl XLIII: NIEV4A
223- Super Bowl XLIV: M5AB7L
224- Aloha Stadium: YI8P8U
225- '58 Colts: B57QLU
226- '66 Packers: 1PL1FL
227- '68 Jets: MIE6WO
228- '70 Browns: CL2TOE
229- '72 Dolphins: NOEB7U
230- '74 Steelers: YOOFLA
231- '76 Raiders: MOA11I
232- '77 Broncos: C8UM7U
233- '78 Dolphins: VIU007
234- '80 Raiders: NLAPH3
235- '81 Chargers: COAGI4
236- '82 Redskins: WL8BRI
237- '83 Raiders: H0EW7I
238 - '84 Dolphins: M1AM1E
239 - '85 Bears: QOETO8
240 - '86 Giants: ZI8S2L
241 - '88 49ers: SP2A8H
242 - '90 Eagles: 2L4TRO
243 - '91 Lions: J1ETRI
244 - '92 Cowboys: W9UVI9
245 - '93 Bills: DLA3I7
246 - '94 49ers: DR7EST
247 - '96 Packers: F8LUST
248 - '98 Broncos: FIES95
249 - '99 Rams: S9OUSW

» MOTORSTORM

• **Cabezas grandes en ATVs y motos:**
Pausa el juego y mantén: L1, L2, R1, R2, R3 (hacia la derecha), L3 (hacia la izquierda).
• **Desbloquearlo todo:**
En el menú principal, mantén:
L1, L2, R1, R2, R3 (hacia arriba), L3 (hacia abajo).

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

Introduce las siguientes secuencias de movimientos en la pantalla que se indique. Si quieres desactivar algún truco, vuelve a introducirlo.
Desde el menú donde eliges equipo
• **Todos los personajes:**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, Start.
• **Todos los trajes:**
↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, Start.
• **Todos los poderes:**
←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, Start.
• **Nivel 99 para los personajes:**
↑, ←, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, Start.
Durante el juego (sin pausar)
• **Modo Dios:**
↑,↓,↑,↓,↑,←,↓,→, Start.
• **Toque mortal:**
←, →, ↓, ↓, →, ←, Start.

MOBILE SUIT GUNDAM

• **Desbloquear nuevos robots:**
Kampfer: consigue el rango de Coronel en la campaña Zeon.
RX-78-2 Gundam: consigue el rango de Coronel en la campaña Federación.

NBA 07

• **Uniformes alternativos:**
introduce estos códigos en la sala de los trofeos:
JKL846ETK5 : Charlotte Bobcats.
NB79D965D : New Jersey Nets.
228GG7585G : Utah Jazz.
PL5285F37F : Washington Wizards.

NBA 2K7

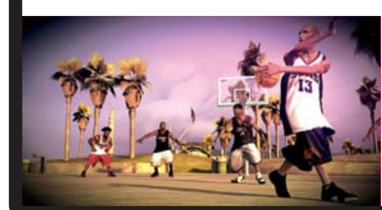
En el menú principal, selecciona "Features" y "Codes". Introduce allí estos passwords:
• **Balón ABA:** payrespect
• **Resistencia máxima para un partido:** ironman
• **Stamina infinita para un partido:** norest
• **All-Stars internacional:** tns9roi
• **Equipo superstar:** rta1spe

NEED FOR SPEED CARBONO

Pulsa en la pantalla del título:
• **Nitro infinita:**
←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, ■.
• **Ayuda de equipo infinita:**
↓,↑,↑,→,←,←,→, ■.
• **Speed Breaker infinito:**
↓, →, →, ←, →, ↑, ↓, ■.

» NBA STREET HOMECOURT

En el menú principal del juego, mantén pulsados a la vez **L1 + R1** y pulsa a la vez las siguientes combinaciones para que se activen los trucos correspondientes:
• **Abrir todos los campos:**
↑, →, ↓, ←.
• **Desbloquear todos los equipos:**
←, →, ←, →.



RESISTANCE: FALL OF MAN

• **Traje de operaciones negro con cabeza de calavera:**
Para conseguir este traje en el modo multijugador, supera el modo Campaña en dificultad Sobrehumano y consigue todos los puntos de Habilidad.
• **Dificultad Sobrehumana:**
Termina el modo Campaña en dificultad Difícil.
• **Recompensas:**
Debes conseguir cierto número de puntos de habilidad:
Paquete de diseños 1: 10 ptos.
Paquete de diseños 2: 20 ptos.
Niveles invertidos: 70 puntos.
Mochila Clank: 100 puntos.
Skin Mecánico MP: 126 ptos.
Skin Soldado MP: supera el juego en dificultad Sobrehumana.

RIDGE RACER 7

• **Desbloquear descuentos:**
Para conseguir el 10 y el 20% de descuento y el especial en cada una de las máquinas, tienes que lograr al menos 100 puntos de Manufactura en la máquina en cuestión. Las opciones son: Age, Absoluto, Danver, Gnade, Himmel, Kamata, Nazco, SinseongMotors, Soldat y Terrazi.

SONIC THE HEDGEHOG

• **Desbloquear el modo Libre:**
Supera todos los niveles, jefes y misiones en la ciudad con rango S.
• **Desbloquear personajes:**
Shadow: completa "Crisis City" con Sonic.
Silver: véncele con Sonic cuando aparezca como jefe final.

TIGER WOODS PGA TOUR 07

• **Modo Cabezón:**
En el menú de trucos, mete como contraseña: tengallonhat

TONY HAWK'S PROJECT 8

Ve a la pantalla de Password en el menú de opciones e introduce estos:
• **Desbloquear personajes:**
hohohosoi: Christian Hosoi
militarymen: Coronel y guardia de seguridad.
enterandwin: Grim Reaper
birdhouse: Inkblot Deck
notmono: Jason Lee
mixitup: Kevin Staab
wearelosers: Nerd
suckstobebad: Zombie
• **Otros trucos:**
drinkup: estadísticas en el aire completas.
yougotitall: desbloquear especiales en la tienda de Skate.

TEKKEN 5: DARK RESURRECTION

• **Desbloquear a Jinpachi:**
Completa el modo arcade para que esté disponible. Luego, al seleccionarlo, pulsa ■ para ver su forma demoníaca de *Dark Resurrection*, ▲ para su forma humana y ● y ✖ para su forma original de *Tekken 5*.
• **Desbloquear los escenarios de Tekken 5:**
Completa el modo Arcade 3 veces.
• **Elegir a Panda como luchador:**
Selecciona a Kuma y pulsa ● para aceptar.

VIRTUA FIGHTER 5

• **Desbloquear a Dural**
Termina el modo Arcade con cada personaje una vez.
• **Desbloquear los escenarios de entrenamiento DOJO:**
Termina el modo Time Attack.



B-BOY

Introduce estos passwords en el menú correspondiente:
• **Desactivar códigos:** 26939
• **Desactivar IA rival:** 41549
• **Tener la barra al máximo (al igual que tu rival):** 15483
• **Ocultar marcadores:** 56239
• **Jugar como Anfritrión 1:** 35535
• **Jugar como Rack:** 61275
• **Rey del Ring Red Bull:** 83083
• **Toda la ropa:** 20014
• **Todo del modo Jam:** 34589
• **Todas las canciones:** 78727
• **Piernas locas:** 93665
• **Todo de Livin´Da Life:** 39572
• **Movimientos de los modos Livin´Da Life y Jam:** 43649
• **Abrir nivel Club:** 17345
• **Abrir nivel Pro:** 11910

BOB ESPONJA: LA CRIATURA DEL KRUSTÁCEO KRUJIENTE

En el menú principal, ve a "Extras" y a la opción "Introducir código", Mete estos códigos, ve a "Activar Objetos Bonus" y verás el truco.

• **Jugar como Patricio Tux en el nivel "Búsqueda de la estrella":** PATRICK.
• **Jugar como Punk Spongebob en el nivel "Sueño de Diesel":** SPONGE.
• **Jugar como Spongebob Plankton en el nivel "Super Patty":** PANTS.

CALL OF DUTY 3

• **Abrir todos los capítulos y bonus del juego:**
En la pantalla de selección de capítulo, mantén Select y pulsa:
→, →, ←, ←, ■, ■.

CARTOON NETWORK RACING

• **Desbloquearlo todo:**
En el menú principal pulsa:
↓, ●, ↓, ■, ↑, ↓.

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 2

• **Conseguir 100.000 zennys:**
Carga una partida de *Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi.*
• **Desbloquear las habilidades Maestras:** Vence a 100 personajes en el Modo Batalla Ultimate.

ERAGON

• **Modo Furia:** Pausa, mantén L1, L2, R1, R2 y pulsa: ■, ■, ●, ●.

FIFA STREET 2

• **Todas las canchas:**
En el menú principal, mantén **L1** + ▲ y pulsa:
←, ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↓.

GHOST RIDER

Supera el juego en dificultad Fácil y desbloquearás lo siguiente:
• **Habilidades:** Carga de cadena infinita, energía de espíritus infinitas, invencible, un golpe mata y modo Turbo.
• **Skins:** Blade, Ghost Rider 2099, Ultimate Ghost Rider y Venganza.
• **Modos de juego:** Supera el juego en dificultad Fácil y conseguirás abrir el nivel de dificultad Extrema. Si además superas el juego en dificultad Extrema conseguirás el skin del Motorista Fantasma clásico.

GOD HAND

• **Cambiar traje:** Cuando termines la primera partida, ve a la tienda y habla con el tendero de la izquierda. Éste te dará a elegir entre 4 nuevos trajes a utilizar: Carnaval, Karate, Devil Hand y Conejo, éste último sólo para Olivia.
• **Combates 41 al 50 del Ring de Lucha:** acaba el juego en cualquier nivel. Si completas estos combates, accederás a una última pelea extra, la 51.
• **Modo Difícil:** termina el juego en modo Normal y podrás intentar superar con éxito este complicado modo.
• **Televisión:** una vez completado el juego por primera vez, acércate a la pantalla que verás dentro de la tienda. Allí podrás deleitarte con videoclips con los créditos del juego.

GTA LIBERTY CITY STORIES

Introduce durante el juego:
• **Grupo de armas 1:**
↑, ■, ■, ↓, ←, ■, ■, →.
• **Grupo de armas 2:**
↑, ●, ●, ↓, ←, ●, ●, →.
• **Grupo de armas 3:**
↑, ✖, ✖, ↓, ←, ✖, ✖, →.
• **250.000$:**
L1, R1, ▲, L1, R1, ●, L1, R1.
• **Chaleco al máximo:**
L1, R1, ●, L1, R1, ✖, L1, R1.
• **Salud al máximo:**
L1, R1, ✖, L1, R1, ■, L1, R1.

GTA: VICE CITY STORIES

Introduce los siguientes trucos durante el juego, sin pausar. No todos se pueden desactivar una vez introducidos, así que cuidado con los que usas:
• **Conjunto de armas 1:**
←, →, ✖, ↑, ↓, ■, ←, →.
• **Conjunto de armas 2:**
←, →, ■, ↑, ↓, ▲, ←, →.
• **Conjunto de armas 3:**
←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ←, →.
• **Los coches te esquivan:**
↑, ↑, →, ←, ▲, ●, ●, ■.
• **Destruyes los coches cercanos:**
L1, R1, R1, ←, →, ■, ↓, R1.
• **Armadura a tope:**
↑, ↓, ←, →, ■, ■, L1, R1.
• **Salud a tope:**
↑, ↓, ←, →, ●, ●, L1, R1.
• **Consigues 250.000 dólares:**
↑, ↓, ←, →, ✖, ✖, L1, R1.
• **Te vuelves magnético:**
→, L1, ↓, L1, ●, ↑, L1, ■.
• **Bajar el nivel de búsqueda:**

↑, →, ▲, ▲, ↓, ←, ✖, ✖.



»ESCRÍBENOS TUS CARTAS A Hobby Press S.A. PlayManía. Calle Los Vascos, 17, 28040 Madrid indicando en el sobre "Trucos".
»MANDA TUS E-MAILS a playmania.trucos@hobbypress.es

WWE SMACKDOWN! VS RAW 2007

Ejecución del 619

✉ **Rubén Porras (e-mail)**

Tengo varias dudas sobre el *WWE Smackdown! vs Raw 2007*. Necesito saber cómo se realiza el 619 del Rey Misterio y cómo sacar a Los Vitamínicos y al enano de Finlay.
Para ejecutar el espectacular 619 tienes que golpear a tu contrincante hasta que la barra de arriba se cargue. Después, debes apretar L1 + L2 y verás aparecer otra barra con una "W" en el centro. Llénala dos veces a base de golpetazos y saldrá una indicación en amarillo que te dice que aprietes L1. Hazlo rápido y ejecutarás el 619. En cuanto a Los Vitamínicos y el enano de Finlay, no aparecen en esta entrega...

NEED FOR SPEED: UNDERGROUND 2

Problemas con los coches ocultos

✉ **Nuria Rodríguez Zorita (e-mail)**

Hola, playmaníacos. Me gustaría saber cómo se pueden conseguir el Honda Civic y el Acura RSX, porque me he llegado al final del juego y no aparecen. Gracias por vuestra ayuda.
Lamentamos informarte de que esos dos vehículos sólo están disponibles en la versión estadounidense del juego. En la versión europea, la que deducimos que tú estás jugando, han sido sustituidos por el Vauxhall Corsa y el Peugeot 106. De todas formas, por si alguna vez tienes la suerte de disfrutar de la versión USA del juego, te diremos que el Honda Civic lo puedes conducir desde el principio y el Acura RSX completando las carreras del tercer nivel.



GOD OF WAR

Atrapado en el Templo de Pandora

✉ **Daniel Hernández Torres (e-mail)**



En el Templo de Pandora, después de conseguir la Espada de Artemisa y el Escudo de Hades y poner éste en su sitio, no sé qué tengo que hacer. No puedo salir de ahí porque hay unos barrotes. Gracias.
Una vez que coloques el Escudo de Hades en uno de los dos guerreros del grabado, pisa el interruptor que verás en el suelo de la estancia y al fondo un panel girará. Regresa a por la carretilla de las piedras y empújala. No la pongas sobre el pedestal: llévala lo más cerca que te sea posible del panel móvil y después empújala de una patada poderosa (L2+✖). En cuanto la carretilla se pose sobre el interruptor, dispondrás de un breve segundo para situarte en el panel giratorio y girar hacia atrás utilizando el stick derecho. Al otro lado del panel verás un pasillo.

DEVIL MAY CRY 3

La Luna de Ónice

✉ **Miquel Mateu (e-mail)**

¡Hola, playmaníacos! Estoy atascado donde se tiene que conseguir la "Luna de Ónice". Al principio me hacen bajar dos esferas del techo y no puedo destruirlas.
Cuando las dos bolas metálicas hayan caído, haz que se golpeen entre sí en vez de golpearlas tú. Así, podrás recoger detrás de la reja el objeto "Luna de Ónice". Después, quítate de encima a los Ángeles Caídos y romperás el sello de la puerta. Retrocede el camino hasta el ascensor y coloca el objeto en el pedestal. ●

THE SUFFERING 2: LOS LAZOS QUE NOS UNEN

Cómo derrotar a Blackmore

✉ **Alfonso De la Vega (e-mail)**

Hola. Estoy en la misión 18, donde aparece un gusano que no para de expulsar monstruos y también está por ahí Blackmore lanzándome rayos y transformándose. Parece que le hago daño transformándome, pero siempre acabo perdiendo.
La clave de este difícil combate es moverte con rapidez por el escenario para evitar que Blackmore te alcance con sus rayos. Comienza aniquilando a los Acuchilladores y demás criaturas para ir incrementando tu barra de locura, pero siempre procurando estar lo más lejos posible de Blackmore. Si sus rayos te alcanzan, absorberá tu energía de locura y se transformará. Una vez que llenes la barra al maximo, transfórmate y golpea a Blackmore para hacerle daño. Repite la misma táctica unas cuantas veces (tienen que ser más de cinco), siempre atacando en modo "insanity", y lo lograrás. Por último, sube por la escalera hasta una de las habitaciones derruidas de arriba y verás el final del juego. Ve armado de paciencia, porque no es fácil...

JAK 3

Destruyendo cañones francotiradores

✉ **Javier Martínez (e-mail)**

¡Hola, playmaníacos! Quisiera saber cómo se destruyen los cañones francotiradores. ¡Gracias por vuestra ayuda! Un saludo.
Todos los cañones se encuentran sobre la pasarela que atraviesa la zona industrial de la ciudad. Lo primero que debes hacer es desactivar su campo de energía. Para ello, salta sobre los interruptores que verás alrededor de cada cañón (unas veces son dos y otras tres) hasta pulsarlos todos. Observarás que los cañones se ponen de color verde y emerge del suelo una especie de válvula. Destrózala y verás cómo enseguida el cañón se autodestruye.

RESIDENT EVIL 4

Salvar a Ashley

✉ **Ralph Lauren (e-mail)**

Hola, estoy en la parte del juego en la que ves a Ashley atrapada. No puedo bajar a salvarla saltando ni tampoco puedo ir por ninguna de las puertas. ¿Qué debo hacer?
Lo primero es ir por el balcón, recoger los objetos de los jarrones y bajar por la escalerilla hasta la plataforma extendida. Luego empuña tu rifle y dispara a las bandas metálicas que sujetan a Ashley. Una vez liberada, algunos iluminados tratarán de asesinarla. Dispárales desde la misma plataforma. Mientras, la chica comprobará que una puerta está cerrada y regresará a la zona anterior. Sigue acribillándolos hasta que Ashley encuentre la llave de la puerta y pases a jugar con ella.

FINAL FANTASY X

Combate contra Yunalesca

✉ **Fernando Orive Vergara (e-mail)**

Hola, amigos. Por más que entrene, no consigo matar a Yunalesca en las Ruinas de Zanarkand. ¿Qué formas hay de eliminarla?
No desperdicies los ataques Turbo ni los eones en la primera de las tres transformaciones de Yunalesca. Si no dispones de protecciones contra sus ataques, usa objetos de cura o la magia Esna de Yuna. Empieza con Prisa ++ sobre todo el equipo y usa los hechizos Hielo ++ de Lulú. Cuando use Absorción, utiliza a Yuna para recuperar la vida que absorba a tus compañeros. Para paliar los efectos de su ataque Mordisco Infernal, rota a los personajes o usa Agua Bendita o Panaceas. Al aparecer la tercera forma, mantén el estado zombi de tus personajes, ya que su ataque Verdugo los matará si no. Si emplea Revitalia contra un zombi, responde con la Antimagia de Yuna para conservar el estado zombi. En los últimos lances, usa los ataques Turbo de los eones y el Megafulgor de Bahamut. Y no utilices a Yuna para recuperar daños de los personajes en estado zombi.

- **Sin tracción:**
↓, ←, ↑, L1, R1, ▲, ●, ✖.
- **Tiempo despejado:**
←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ■.
- **Tiempo lluvioso:**
←, ↓, L1, R1, →, ↑, ←, ▲.
- **Subir el nivel de búsqueda:**
↑, →, ■, ■, ↓, ←, ●, ●.
- **Ralentizar el juego:**
←, ←, ●, ●, ↓, ↑, ▲, ✖.
- **Conseguir un tanque:**
↑, L1, ↓, R1, ←, L1, →, R1.
- **Conseguir un camión de la basura:**
↓, ↑, →, ▲, L1, ▲, L1, ▲.
- **Acelerar el reloj:**
R1, L1, L1, ↓, ↑, ✖, ↓, L1.
- **Acelerar el juego:**
←, ←, R1, R1, ↑, ▲, ↓, ✖.
- **Todos los coches, excepto los de policía, se vuelven de color negro:**
L1, R1, L1, R1, ←, ●, ↑, ✖.
- **Todos los coches, incluyendo los de policía, se vuelven cromados:**
→, ↑, ←, ↓, ▲, ▲, L1, R1.
- **Suicidarse:**
→, →, ●, ●, L1, R1, ↓, ✖.

GUITAR HERO II

En la pantalla del título, introduce estos códigos con la guitarra:
- **Guitarra en el aire:**
Amarillo, Amarillo, azul, naranja, amarillo, azul.
- **Modo Interpretación:**
amarillo, amarillo, azul, amarillo, amarillo, naranja, amarillo, amarillo.

KINGDOM HEARTS II

- **Final secreto:**
Debes completar el juego en dificultad Experto o llegar a la fase final del juego (los enfrentamientos finales contra Xemnas en *Kingdom Hearts*) habiendo completado el 100% del diario de Pepito en modo Normal, lo que significa superar todos los eventos opcionales y minijuegos (las fases con la nave gumi no cuentan). Puedes consultar el diario de Pepito y ver lo que te queda por hacer.

LA LEYENDA DE SPYRO: UN NUEVO COMIENZO

- **Salud infinita:**
Pausa el juego e introduce:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **L1, L1, R1, R1.**

LA LIGA DE LA JUSTICIA: HÉROES

Pausa el juego, mantén los 2 "L" y los 2 "R" y pulsa:
- **Energía infinita:**
↓, ↓, →, →, ↑, ↑, ←, ←.
- **Abrir todo:** ↓, ←, ↑, →.

LEGO STAR WARS II LA TRILOGÍA ORIGINAL

Desbloquear personajes:
En la cantina de Mos Eisley, ve al mostrador y elige "Trucos" para introducir estos passwords.
- **BEN917:** Ben Kenobi (fantasma).
- **HLP221:** Boba Fett.
- **YWM840:** Han Solo (Hood).
- **CYG336:** Piloto rebelde.
- **PTR345:** Stormtrooper.
- **HHY382:** El Emperador.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

En el punto de acceso de Shield, elige cambiar equipo, elige al miembro que quieras cambiar de entre los personajes e introduce estos códigos:
- **Personajes ocultos:**
Daredevil: ←, ←, →, →, ↑, ↓, ↑, ↓, Start.
Estela Plateada: ↓, ←, ←, ↑, →, ↑, ↓, ←, Start.
- **Nivel 99 para tus personajes:**
↑, ←, ↑, ←, ↓, →, ↓, →, Start.

Introduce estos trucos en el menú principal o en el menú donde cambias de personaje:
- **Códigos de los héroes:**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, ←, Start.
- **Todos los trajes:** ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ←, →, ↑, ↓, Start.
- **Todos los poderes:**
←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, Start.

Introduce estos trucos mientras estás jugando.
- **Modo Dios:** ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ←, ↓, →, Start.
- **Supervelocidad:**
↑, ←, ↑, →, ↓, →, Start.
- **Toque mortal:**
←, →, ↓, ↓, →, ←, Start.

MORTAL KOMBAT: ARMAGEDDON

Introducelos en la opción "?" dentro de la Kripta.
- **Meat:** ↑, ■, ■, ●, ●, ↑.
- **Red Dawn:** ●, **L1**, ↑, ■, ●, ↓.
- **Daegon: R1, L1**, ▲, ↓, ↓, ■.
- **Blaze:** ▲, ■, ←, **L1**, ←, ●.
- **Taven: L2**, ←, **R1**, ↑, ●, ↓.

NFS CARBONO

Introduce los siguientes códigos en la pantalla del título:
- **Dinero extra:**
↓, ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, ▲.
- **Nitro infinita:**
←, ↑, ←, ↓, ←, ↓, →, ■.
- **Speedbreaker infinito:**
↓, →, →, ←, →, ↑, ↓, ■.
- **Logos y vinilos especiales:**
→, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →, ■.

SUPERMAN RETURNS

Tras haber empezado el juego "normal", pausa la partida e introduce este código.
- **Desbloquearlo todo:** ←, ↑, →, ↓, ●, ■, ●, ↑, →, ■.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2006-2007

- **Todos los logros del juego:**
- 5 puntos: compra un pack de tarjetas oro o plata, acepta un cambio de tarjeta, completa un escuadrón de cartas, una liga de campeonato y gana un partido Online.
- 10 puntos: acepta una tarjeta de otro jugador, completa las fases de grupo o de clasificación y gana 10 partidos.
- 15 puntos: marca 10 goles en un partido en nivel semipro, 5 en nivel pro, completa los cuartos o la semifinal de un campeonato, gana 30 partidos, marca 2 goles en tiempo extra en Pro, juega 20 partidos sin que te saquen tarjeta o pierde 50 partidos en nivel semipro.
- 30 puntos: gana 300 partidos en cualquier dificultad, completa un partido en la final de un campeonato, completa una colección de bolas y un país del álbum de cartas.
- 35 puntos: gana 50 veces el título "Hombre del partido" en nivel semipro y marca 4 golpes por encuentro en 50 partidos en nivel semipro.
- 50 puntos: gana 60 partidos en nivel semipro.
- 75 puntos: consigue un ticket de oro en los cinco niveles de dificultad.
- 100 puntos: completa todas las páginas del álbum de cartas.
- 125 puntos: gana la final de la Liga de Campeones.
- 200 puntos: gana un partido en Liga de Campeones de Honor.

» GOD OF WAR II

- **Extras desbloqueables:**
Una vez completado por primera vez el juego, entra en el apartado Tesoros del menú y podrás empezar a disfrutar de los primeros extras que has desbloqueado. Te explicamos en qué consisten estos primeros tesoros y cómo desbloquear los restantes:

Desafío de los Titanes: Con todas las técnicas de combate aprendidas a lo largo de la aventura, ahora tendrás que afrontar 7 desafíos de lucha. Se desbloquea completando el juego en cualquier nivel.
Arena de los Hados: Un área de práctica de combate a la que sólo podrán acceder los mejores luchadores. Para desbloquearla necesitarás obtener el grado Titán en el "Desafío de los Titanes".
Modo Titán: Sólo para los jugadores más avanzados. Completa la aventura en cualquier nivel y podrás volver a rejugarla en este modo de dificultad.
- **Trajes desbloqueables:**
Atena: Completa el juego en Modo Titán.
Odisea Oscura: Completa el juego en Modo Dios.
General Kratos: Colecciona los 20 ojos de cíclope.
Armadura Divina: Obtén el rango Dios en el Modo Desafío.
Merluzo de la guerra: Completa el juego en cualquier dificultad.
Hércules: Completa el juego en Modo Titán.
Armadura Hidra: Completa el juego en cualquier dificultad.



ATV OFFROAD FURY

En “Player Profile”, selecciona la opción “Enter Cheat” e introduce estos códigos:

- **1.500 créditos:** $moneybags$
- **Todas las motos menos Fury:** All Access

BURNOUT DOMINATOR

- **Escuchar la frase “Seega”:** Mantén el ● mientras el juego está cargando. Cuando la pantalla cambie al logo de Sega, escucharás la famosa musiquilla.

CHILI CON CARNAGE

- **Invencible:** Pon como nombre ERNESTO.

DEF JAM FIGHT FOR NY: THE TAKEOVER

Ve a “Extras” en el menú principal y elige “Cheats”. Allí, introduce los siguientes códigos:

- **100 Puntos de recompensa:** REALSTUFF.

DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI

- **Empezar transformado:** Elige a un personaje transformado y mantén R. Empezarás en ese estado.

EA REPLAY

- **Invencible y seleccionar nivel en Wing Commander:** En la pantalla de seleccionar fase pulsa: ✖, ●, ✖, ■, ✖, ■, L, ●, R, ●, Start
- **10 vidas en lugar de 3 en *Desert Strike*:** En el menú principal de *Desert Strike*, pulsa ■ para acceder a la pantalla de passwords e introduce: BQQQAEZ

GTALIBERTY CITY STORIES

Introduce durante el juego (sin pausar ni nada):

- **Armadura a tope:** L, R, ●, L, R, ✖, L, R.
- **Salud al máximo:** L, R, ✖, L, R, ■, L, R.
- **Conseguir 250.000 dólares:** L, R, ▲, L, R, ●, L, R.

GTA VICE CITY STORIES

Introduce durante el juego:

- **Armadura:** ↑, ↓, ←, →, ■, ■, L1, R1.
- **Salud:** ↑, ↓, ←, →, ●, ●, L1, R1.
- **Grupo de armas 1:** ←, →, ✖, ↑, ↓, ■, ←, →.
- **Grupo de armas 2:** ←, →, ■, ↑, ↓, ▲, ←, →.
- **Grupo de armas 3:** ←, →, ▲, ↑, ↓, ●, ←, →.

GUN SHOWDOWN

Introduce como nombre de perfil:

- **Mapa extra Multijugador:** BADLANDS
- **Jenny en Multijugador:** ALLIES

JUICED: ELIMINATOR

- **Coches y circuitos para el modo arcade:** Introduce PIES en el modo Trucos.

LA. RUSH

Introduce durante el juego:

- **5000 dólares:** ↑, ↓, ←, →, ●, ←, R2, ↑.

LIGA DE LA JUSTICIA: HÉROES

Pausa, manten L y R y pulsa:

- **Abrir todo:** ↓, ←, ↑, →.

LOS SIMS 2: MASCOTAS

- **Desbloquear la estatua de trucos:** Durante el juego introduce para activar el truco: L, L, R, ✖, ✖, ↑.

MEDAL OF HONOR HEROES

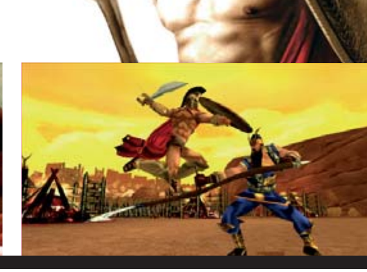
TRAJES DESBLOQUEABLES: Obtén el rango indicado en cada caso o cumple el requisito exigido en el modo Campaña.

- **Artillero marino:** Mata a 50 enemigos.
- **Piloto americano:** Mata a 75 enemigos.
- **Fuerzas Especiales:** Mata a 100 enemigos.
- **Policía secreta:** Mata a 150 enemigos.
- **Infantería de invierno:** Mata a 200 enemigos.
- **Sargento:** Completa el modo Campaña con dificultad Veterano.

300: MARCH TO GLORY

- **25.000 Kleos**
Mientras estás jugando, pausa la partida e introduce la siguiente combinación. ↓, ←, ↓, ←, ↑, ←.
Eso sí, solo puede usarse una vez.





PIRATAS DEL CARIBE: EL COFRE DEL HOMBRE MUERTO

Introduce durante el juego:

- **Modo Dios:** ▲, ●, ●, ▲, ▲, ■, ✖, ✖.

RATCHET & CLANK: EL TAMAÑO IMPORTA

- **Desbloquear Ítems especiales y secretos:** Necesitas tuercas de titanio para desbloquearlos. Luego, ve a la sección “Especiales” en el menú de pausa y actívalos o desactívalos.

Skin vacaciones tropicales: 4 tuercas de titanio.
Skin Capitán Pirata: 6 tuercas de titanio.
Skin Ratchetzilla: 6 tuercas de titanio.

ROCKY BALBOA

NUEVOS BOXEADORES:

- Apollo Creed (Rocky IV): vence en el combate histórico de Apollo Creed contra Ivan Drago.
- Mason “The Line” Dixon: vence en el combate histórico de Rocky Balboa contra Mason Dixon.
- Rocky V: vence en el combate histórico de Mason Dixon contra Rocky Balboa

TEKKEN: DARK RESURRECTION

Minijuego Command attack: supera el modo Historia 2 veces con cualquier personaje.
MInijuego Tekken Bowling: supera el modo Historia 3 veces con cualquier personaje.

THE WARRIORS

Introduce durante el juego:

- **Salud infinita:** ↑, ▲, R, Select, ✖, L.
- **Furia infinita:** ■, ●, ▲, Select, ✖, ←.
- **Aumentar la capacidad de Flash:** L, ✖, R , L, L, ●.

TONY HAWK´S PROJECT 8

Introduce en la pantalla de trucos, dentro de “Opciones”:

- **Yougotitall:** Todos los especiales abiertos y lista de especiales en la tienda.
- **Jammypack:** siempre especial.
- **Allthebest:** estadísticas a tope.
- **Shellshock:** foco infinito.
- **Travis Barrer:** plus44

PS3 | TAKE TWO | SHOOT'EM UP SUBJETIVO | JUNIO

The Darkness

EL TERROR **ACECHA** A LOS CRIMINALES

Tras Marvel y DC, Top Cow es una de las editoriales de cómics de superhéroes más relevantes de EE.UU. Y una de sus series estrella es *The Darkness*, una atractiva mezcla de género policíaco, terror y superhéroes que va a convertirse en un shooter subjetivo gracias a Take Two. Así las cosas, el juego nos meterá en la piel del mafioso Jackie Estacado, quien de la noche a la mañana obtiene oscuros poderes de origen demoníaco y decide utilizarlos contra su propia banda. Así, sembraremos el terror entre los criminales usando tanto armas de fuego como las terribles capacidades sobrenaturales que desataremos siempre que nos encontremos en la oscuridad, y que nos permitirán acabar con los malos de formas muy "gore"... Después, convertiremos los cuerpos de los malos en darklings: pequeños y sádicos demonios que cumplirán nuestras órdenes y a los que también podremos manejar en las partidas Online. Así que preparáos para una de esas aventuras que es mejor disfrutar con las luces apagadas...

» **PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE**

Con un desarrollo lleno acción, el uso de los poderes sobrenaturales y su tétrica ambientación, puede ser un nuevo "crack".



The Darkness será un "shooter" subjetivo en el que, además de armas de fuego, usaremos poderes demoníacos.

El juego no escatimará escenas "gore" a la hora de acabar con los enemigos. Será sólo para mayores.

Hasta 16 jugadores disfrutaremos de sus partidas Online. En ellas podremos manejar a los malvados darklings.

Nuestro héroe dispondrá de poderes demoníacos siempre que se encuentre al amparo de la oscuridad.

Sentiremos el terror de nuestros enemigos. El logrado acabado gráfico del juego recreará las expresiones de miedo en sus rostros cuando nos vean aparecer...



El protagonista es un joven mafioso que decide usar sus poderes sobrenaturales para redimirse y acabar con su propia banda.



La oscuridad será nuestra aliada: en ella podremos “recargar” nuestros poderes. Por lo tanto, huir de la luz será muy importante para sobrevivir.



Los darklings jugarán un papel clave en el juego. Crearemos a estos demonios usando los cuerpos de los enemigos caídos, y después obedecerán nuestra órdenes.

» SE PARECE A...



RESISTANCE: FALL OF MAN

En el mejor shooter de PS3 nos enfrentamos a criaturas de pesadilla... aunque de origen alienígena. Estaba más orientado a la acción bélica, pero también tenía toques de “miedito”.



F.E.A.R.

Otra mezcla de acción subjetiva y terror... aunque en este caso son los fantasmas los que nos asustan a nosotros y su desarrollo es más convencional que el de *The Darkness*.



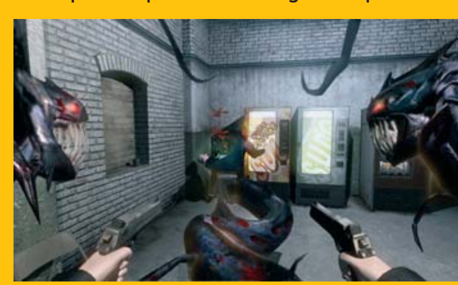
En este shooter subjetivo sólo para adultos, las armas de fuego y nuestros poderes sobrenaturales nos servirán para acabar con los mafiosos de las maneras más terribles que podáis imaginar.

» PODERES NACIDOS DE LA OSCURIDAD

Lo que convertirá a *The Darkness* es un juego diferente serán los poderes sobrenaturales de los que nos dotará el demonio que habita el cuerpo del protagonista, como proyectar un tentáculo capaz de llegar a zonas de otro modo innacesibles y con el que activaremos interruptores o acabaremos sigilosamente con los enemigos, o lanzar una púa de oscuridad capaz de liquidar a un enemigo de un plumazo.



Cuando más oscura sea la zona, mayor será la potencia y el alcance de nuestros poderes sobrenaturales.



Este letal tentáculo, que controlaremos con un stick del Sixaxis, será una de nuestra mejores armas.

PS3, PS2 Y PSP | EA GAMES | AVENTURA DE ACCIÓN | JUNIO

Harry Potter y la Orden del Fénix

LA AVENTURA MÁS **OSCURA** DEL JOVEN MAGO

Un poco antes de que el 13 de julio se estrene la quinta película en los cines de todo el mundo, Harry Potter aparecerá en las tres consolas de Sony para protagonizar *La Orden del Fénix*, la que será su aventura más oscura y adulta. Y para alegría de sus seguidores, en esta ocasión el juego se ceñirá mucho más a los hechos de la película y el libro, y así seremos testigos de sus momentos clave: el fallecimiento de un importante personaje, el primer beso de Harry, la creación del ejército de Dumbledore, las clases de defensa contra artes oscuras que impartirá el propio Harry... El desarrollo del juego seguirá la línea de los anteriores títulos, pero con muchísimas novedades y cambios. Así, por primera vez en la saga, podremos movernos con absoluta libertad por Hogwarts, hablando con otros estudiantes, quienes nos propondrán retos, "misiones" que podremos cumplir en el orden que queramos (al más puro estilo *GTA*) o incluso podremos dedicarnos a usar nuestra magia para descubrir nuevas zonas del colegio. Y hablando de magia. En *La Orden del Fénix* Harry contará con más hechizos y lo mejor de todo es que para ejecutarlos tendremos que mover el sixaxis (en el caso de PS3) o el stick analógico derecho siguiendo una secuencia. Sumad a todo esto unos trabajados gráficos (la recreación de Hogwarts será brillante), la inclusión de vistosos momentos como duelos entre 6 magos, poder manejar a más personajes (Sirius Black, Dumbledore...) y el resultado podría ser la mejor aventura de Harry hasta el momento. Estáis avisados...

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Atentos los fans de la saga, porque a todo lo bueno de juegos anteriores habrá que sumar más libertad de acción.

» SE PARECE A...



HP Y EL CÁLIZ DE FUEGO

Ambos compartirán personajes, ambientación, hechizos... pero el desarrollo de *La Orden del Fénix* será mucho más aventurero.



GTA III

Harry no ofrecerá nada relacionado con la mafia y el crimen, pero sí adoptará su libertad de acción, el sistema de misiones...



La recreación de Hogwarts será uno de los puntos fuertes del juego: nos moveremos por un colegio idéntico al del cine.

No faltarán los duelos de magos, que en esta ocasión enfrentarán hasta un máximo de seis personajes.



Dumbledore, Sirius Black y otros personajes del universo Harry Potter serán controlables en *La Orden del Fénix*.

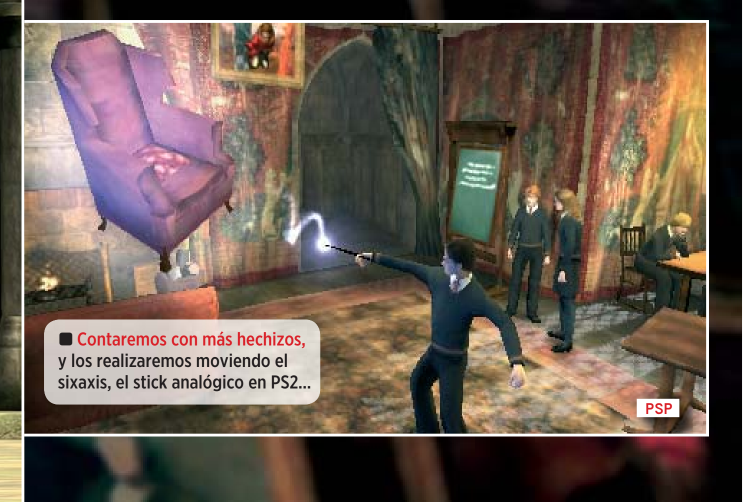






La aventura ofrecerá un desarrollo abierto, aunque seguirá los hechos de la película, como las clases que impartirá Harry a otros alumnos.

Harry Potter regresa con una aventura más oscura y con un desarrollo abierto, que seguirá de forma más fiel la trama de la peli.



Contaremos con más hechizos, y los realizaremos moviendo el sixaxis, el stick analógico en PS2...

PS2 Y PSP | THE GAME FACTORY | LUCHA | MAYO

Legend of the Dragon

LA RIVALIDAD DE LOS DRAGONES GEMELOS

Estrenada en España en 2006, la serie de animación "Legend of the Dragon" triunfa en varios países con una historia llena de acción y misticismo oriental, que ahora inspira un atractivo juego de lucha para PSP y PS2. Los protagonistas son dos hermanos gemelos: Agn, elegido para convertirse en el Dragón Dorado que debe combatir el mal, y Ling, muchacha que envidiosa de su hermano adopta los poderes del Dragon Oscuro para destruirle. En el modo Historia elegiremos a uno de los dos y recorreremos China en busca de los guardianes de los 12 templos del zodiaco chino, librando combates uno contra uno y en 3D. El abanico de patadas, puñetazos y agarres no será muy amplio, y la clave estará en los poderes místicos de los luchadores: todos acumularán poder para transformarse en guerreros sobrehumanos y ejecutar ataques de energía. El juego calcará la estética de los dibujos e incluirá combates para 2 jugadores en las dos consolas, en los que podremos manejar a 24 personajes distintos... ¿En qué dragón te convertirás tú?

» SE PARECE A... C. DEL ZODIACO: THE HADES
» PRIMERA IMPRESIÓN: BUENA



Inspirado en una serie de animación emitida por TVE, en este juego de lucha disfrutaremos de un control sencillo y estética "manga".



Poderosos ataques de energía serán la clave para ganar los combates.

PS3 | CODEMASTERS | CONDUCCIÓN | JUNIO

Colin McRae: DIRT

SE ACERCA LA HORA DE LOS **AUTÉNTICOS PILOTOS**

La saga *Colin McRae* afronta su mayor desafío: conseguir una conducción realista a la altura de PS3, la consola más poderosa de todos los tiempos. Un objetivo que, tras las primeras partidas a *Colin McRae DIRT*, os adelantamos que no es descabellado, ya que el juego va a crecer en su fiel recreación del pilotaje y en la variedad de competiciones que ofrecerá. *DIRT* nos podrá al volante de 45 vehículos reales de muchos tipos: RDW, buggies CORR, 4WD, camiones... Y, aunque seguiremos disfrutando de tramos cronometrados, habrá más competiciones, incluidas carreras contra un máximo de nueve rivales. Todo con una física más compleja, que afectará a todos los elementos del juego y gracias a la cual notaremos cómo cada desnivel del terreno repercutirá en el vehículo, o como la estela de aire de los coches mueve la vegetación a nuestro paso... Además, el subtítulo *DIRT* (que significa suciedad), no es aleatorio, y lo comprobaremos cuando la tierra, el polvo y el barro manchen con gran realismo las carrocerías de unos coches que lucirán un diseño magnífico y que, además, sufrirán deformaciones y daños mecánicos que podrán dejarnos en la cuneta. Y es que superar el reto de este exigente simulador no será precisamente fácil...

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Colin McRae y PS3 pueden formar una pareja perfecta: el realismo habitual de la saga se verá potenciado en la nueva consola.



Tierra, barro, roca, asfalto seco o mojado... Viajaremos por todo el mundo, desde USA a Japón pasando por España, para competir en todo tipo de superficies y, por supuesto, retos.

SE PARECE A...



MOTORSTORM

El extraordinario juego de Evolution Studios también nos propone carreras sobre todos los terrenos, y con una gran variedad de vehículos, pero con jugabilidad arcade.



COLIN MCRAE 05 (PS2)

La última entrega de la saga en PS2 es el mejor simulador de rallies de la consola y una gran opción si aún no tienes PS3... Pero claro, *DIRT* llegará mucho más lejos.



Conduciremos 45 vehículos reales de todo tipo: 2WD, 4WD, buggies, camiones... Fabricantes punteros en este tipo de competiciones como Subaru, Mitsubishi o Toyota aportarán sus mejores modelos.

Los laterales de las carreteras serán transitables y podremos rodar por ellos hasta volver al trazado.



Además de los clásicos tramos cronometrados, habrá muchos nuevos tipos de pruebas, incluyendo carreras con hasta 9 competidores.







Las colisiones deformarán cada pieza del chasis de manera independiente y afectarán también a los componentes mecánicos.

Si te gusta presumir de coche impoluto este no es tu juego: en *DIRT* te mancharás conduciendo sobre tierra, barro, asfalto mojado...



El juego incluirá modo Online: recorreremos tramos a la vez que nuestros competidores y veremos sus tiempos... aunque no sus coches en carrera.

PSP | D3 PUBLISHER | PUZZLE | JUNIO

Cube

PUZZLES EN TRES DIMENSIONES

Muy pronto llegará a PSP el juego con el protagonista formado por menos polígonos de la historia de las consolas de Sony. Concretamente seis: las caras del cubo que manejaremos en este original puzzle.
El objetivo será alcanzar la salida de cada nivel, formado por grupos flotantes de cubos que se extenderán en las tres dimensiones. Nuestro cubo se desplazará sobre ellos en un mundo en el que no habrá arriba o abajo, porque todo el escenario rotará cuando giremos al borde de un abismo y quedemos adheridos a una pared. En nuestro camino encontraremos barreras que nos cerrarán el paso, bombas que recorrerán los escenarios, trampas de todo tipo... que eludiremos gracias a una gran variedad de ítems, como flechas para redireccionar las bombas o cargas explosivas para derribar barreras. Usar estos elemento de forma correcta será clave para superar escenarios cada vez más enrevesados. Un desafío para nuestra mente que también podremos disfrutar en modo "versus" para dos jugadores.

» SE PARECE A... **CRUSH**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



En este originalísimo juego de puzzles nosotros manejamos un cubo que se desplaza por escenarios formados.. por otros cubos.



Con el objetivo de llegar a la salida de cada nivel, tendremos que superar trampas y obstáculos usando gran variedad de ítems.



Además de numerosos escenarios para un jugador, podremos jugar a dobles o crear nuestros propios niveles con un versátil editor.





Las feroces batallas contra varios enemigos simultáneos serán la principal seña de identidad de este nuevo juego protagonizado por el famoso ninja.



Durante algunas peleas podremos contar con la ayuda del aliado que nos acompañe en la misión y, por supuesto, utilizar sus técnicas especiales.





Naruto también podrá usar sus técnicas ninja más conocidas, como la multiplicación, el jutsu "sexy" o la liberación de energía.



Cada misión tendrá su propio hilo argumental y personajes secundarios. Además, podremos elegir el orden en que realizarlas.

PS2 | BANDAI | ACCIÓN/AVENTURA | JUNIO

Naruto: Uzumaki Chronicles

EL CAMINO DEL NINJA... SEGÚN NARUTO

Si hace apenas unos meses los fans de Naruto podían celebrar su llegada a PS2 con *Ultimate Ninja*, la alegría será doble cuando llegue *Uzumaki Chronicles*, título de Namco Bandai que adoptará tintes más aventureros.
En él, Naruto tendrá que superar todo tipo de misiones, en las que podrá moverse libremente por entornos 3D (como la aldea de Konoha, los bosques cercanos...). Como en el anime, la lucha estará presente en todas las misiones, y por suerte podremos utilizar todas las técnicas ninja de Naruto para salir airosos. Así, a medida que avancemos en la historia desbloquearemos nuevas zonas, armas y técnicas e incluso podrán ayudarnos nuestros aliados durante las batallas, en las que no faltarán combos demoledores y las técnicas más impresionantes. Para redondear la oferta, *Naruto: Uzumaki Chronicles* vendrá subtitulado al castellano y ofrecerá una alta jugabilidad combinada con un apartado gráfico a la altura de esta popular serie. Y es que este ninja está decidido a ser el mejor de los Hokage... ¿Le ayudarás?

» SE PARECE A... DYNASTY WARRIORS
» PRIMERA IMPRESIÓN: BUENA

Uzumaki Chronicles combinará elementos de aventura y lucha, prometiendo así diversión a una mayor espectro de jugadores.

PÁGINA DE PUBLICIDAD



Regalamos 10 Juegos PS3
The Elder Scrolls IV: Oblivion

¡Envía un SMS con tu móvil al número 7654!

Bases del Concurso "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **7654** desde tu móvil poniendo: Play101 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play101 B Arturo López Calle Aranjuez 64, 7A, CP 29007 Madrid.

1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Orange.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sólo válido en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de mayo de 2007 al 16 de junio de 2007.

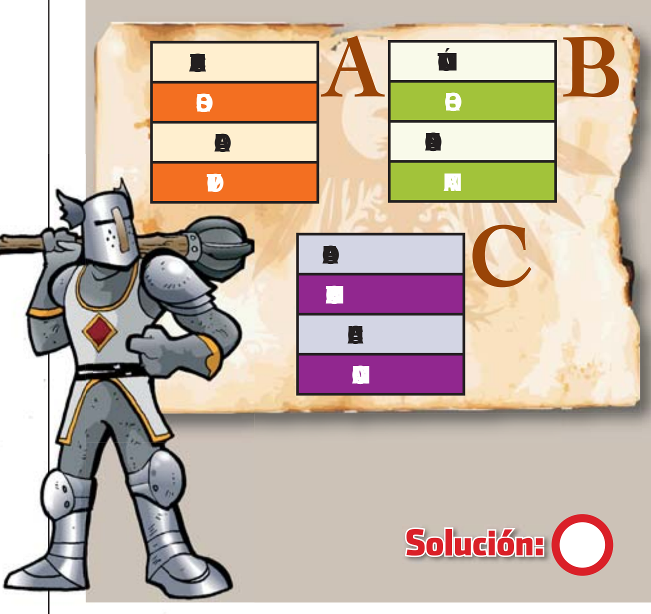
"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Los Vascos, 17-28040 Madrid".

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 7654 escribiendo: "Play101 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales". Podrás ganar uno de los 10 juegos *The Elder Scrolls IV: Oblivion* para PS3 que UbiSoft y PlayManía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.

Concurso "PASATIEMPOS"

» ¿Sabes de qué va...?

Ya hemos hablado de *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, y seguro que sabes lo que te espera en esta inmensa aventura. Por ello no te será difícil decirnos cuál de estas tres asociaciones de ideas se adecúan mejor el juego. Seguro que el esfuerzo merece la pena...



Solución:

» Cruzada medieval

A continuación ponemos a tu disposición los mejores ingredientes para que vivas una aventura de corte medieval totalmente insuperable. Diez objetos o términos que te servirán también para rellenar nuestra cruzada de letras y de paso convertirte en todo un caballero.



Palabras a colocar:
ARMADURA, FLECHA, DONCELLA, POCIÓN, ANTORCHA, ESCUDO, CASTILLO, ELFO, ESPADA, CABALLO

» Humor





» Busca las diferencias

Hay que ser un auténtico héroe para adentrarse en estas dos imágenes y encontrar las ocho diferencias que hay entre las dos. Parece peligroso pero, alguien tiene que hacer este trabajo, ¿no?





» GANADORES

Estos son los ganadores de los 10 juegos *Burnout Dominator* que se sortearon entre los ganadores de los pasatiempos PlayManía 99

Miguel Ángel Valiente .... Barcelona
Manuel Fernández .... Madrid
Antonio Verdú González .... Madrid
Luis Ángel Bonafau .... Navarra
Francisco Javier Mancho .... Palencia
Vanessa Miras Blanco .... Pontevedra
María Jesús Vaquero Sanz .... Segovia
Sergio Prieto Presto .... Vizcaya
José Ignacio González .... Zaragoza

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Rubén Guzmán Redacción
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, David Villarejo, Jorge García Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Mercedes López, Sonia Ortega, Ana Antelo, Francisco Javier Cabal, Pablo Borrella, Daniel Lara, Juan Lara, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas), Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita **AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.**
Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Subdirectora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de ventas **Mayte Contreras**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefe de Publicidad **Rosa Juárez.**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Los Vascos, 17 3ªPlanta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ªPlanta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3º-2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental
TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 08/2007

Printed in Spain

Publicación controlada por **OJD**

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **16** DE JUNIO

» REPORTAJE
ASSASSIN'S CREED

El mes que viene os desvelaremos todos los secretos de *Assassin's Creed*, una aventura de acción ambientada en la Tercera Cruzada que promete ser el próximo bombazo de PS3.

» NOVEDAD
THE DARKNESS

Además, analizaremos todas las novedades de PS2, PSP y por supuesto PS3, entre las que destacará *The Darkness*, un original y salvaje shoot'em up en el que nos convertiremos en el terror de los mafiosos usando nuestros temibles poderes demoníacos.



» COMPARATIVA
PS2 VS. PS3

Muchos títulos recientes tienen versiones para PS2 y PS3. Pero... ¿qué diferencias hay entre ellos? ¿Merece la pena jugarlos en PS3? Descúbrelo en nuestras exhaustivas comparativas.



» AVANCE
NUEVOS JUEGOS MUSICALES

Después del arrollador éxito de *Guitar Hero*, el género va a crecer con un montón de propuestas nuevas, como *Rock Band*, que nos permitirá formar un grupo (voz, guitarra, bajo y batería). ¡No te lo pierdas!

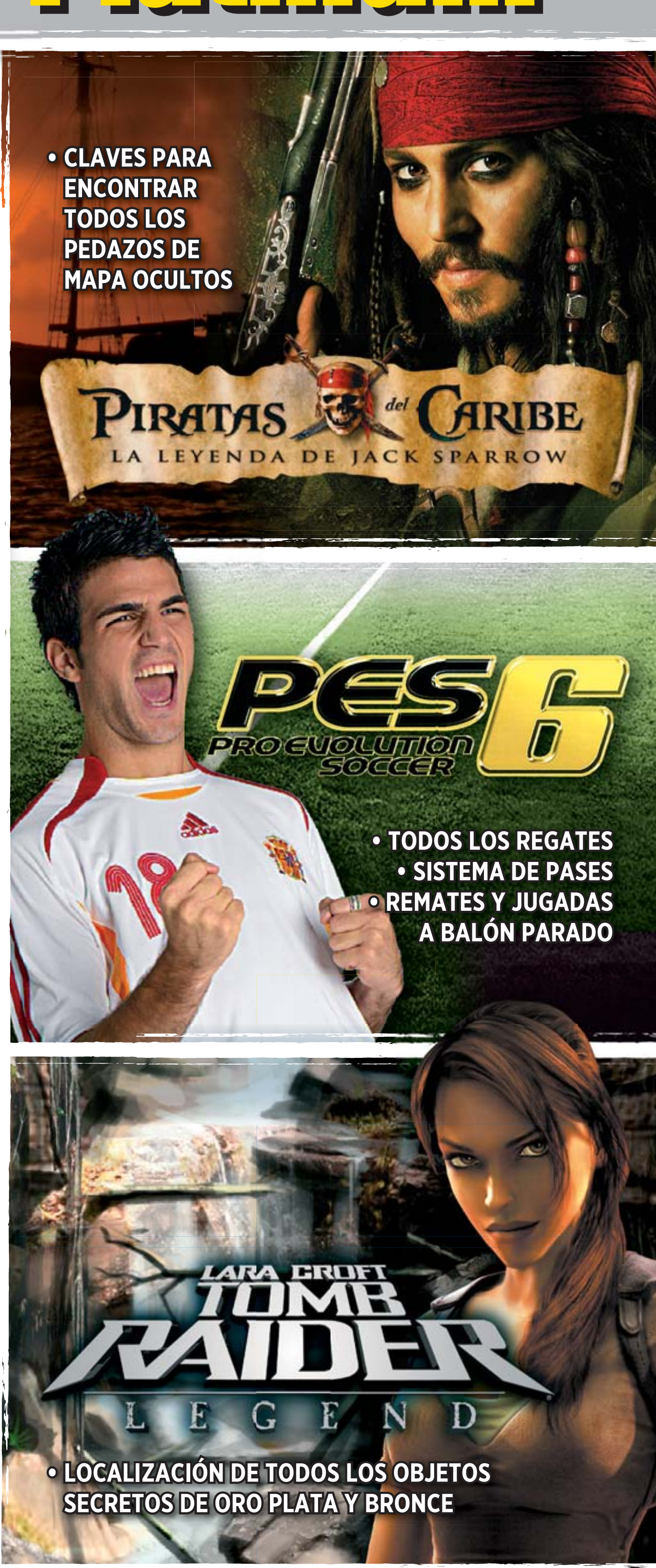
Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

100% GUÍAS COMPLETAS Y TRUCOS PARA PLAYSTATION 2



resident evil 4

• LA AVENTURA PASO A PASO
• PUZZLES Y ENEMIGOS
• EXTRAS Y SECRETOS



DRAGON BALL Z
BUDOKAI TENKAICHI

• PERSONAJES POR FUSIÓN
• PUERTAS DE BATALLA Z

SOLUCIONES PARA LOS MEJORES PLATINUM DEL MOMENTO

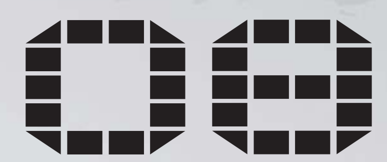




04

Pro Evolution Soccer 6

Si quieres convertirte en el mejor jugador de *PES* debes conocer a fondo todas las posibilidades del juego. Cómo ejecutar los remates más efectivos, los regates más alucinantes o los pases más precisos. Justo lo que aquí vas a encontrar.



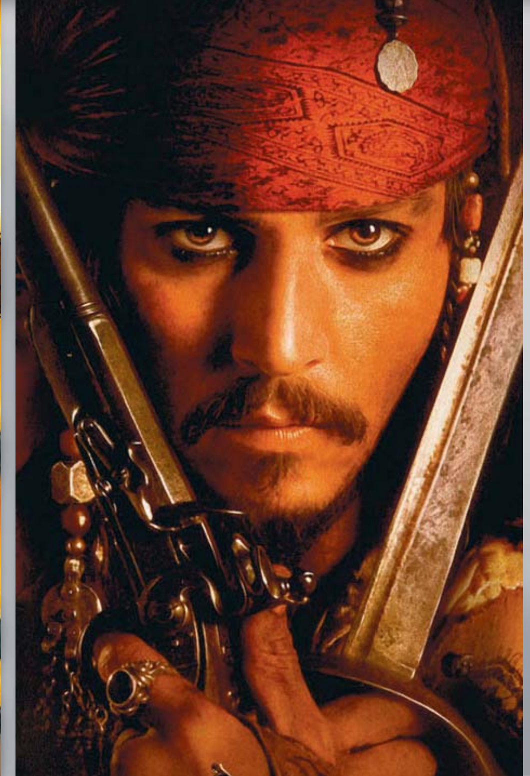
Resident Evil 4

¿Quieres sobrevivir a la aventura más terrorífica de PS2? Pues no te va a quedar más remedio que seguir esta guía, donde te indicamos paso a paso cómo avanzar, de qué modo resolver los puzzles o la manera de eliminar a los enemigos.





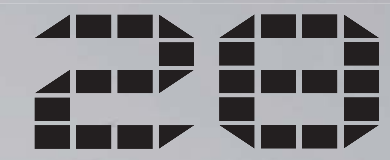






DBZ Budokai Tenkaichi

Todas las claves para vencer en los combates y además los extras y secretos que ocultan las Puertas de Batalla. Para que saques todo el partido al juego.



Tomb Raider Legend

Completar la aventura es relativamente fácil, pero descubrir todos los secretos ocultos ya no es tan sencillo. ¿Necesitas ayuda? Pues aquí la tienes.



Piratas del Caribe

Has surcado los siete mares y has derrotado a todos tus enemigos, pero ¿has conseguido encontrar todos los cofres del tesoro? Aquí encontrarás los mapas...





Género
DEPORTIVO

Desarrollador
KONAMI

Editor
KONAMI

Lanzamiento
YA DISPONIBLE

PRECIO
19,95 €

TEXTOS
CASTELLANO

VOCES
CASTELLANO

JUGADORES
DE 1 A 8

MODO ONLINE
DE 2 A 4 JUGADORES

GUARDAR PARTIDAS
ENTRE PARTIDOS

PÁGINA WEB
HTTP://ES.GS.KONAMI-EUROPE.COM/

CLAVES PARA LLEVAR A TU EQUIPO **A LA GLORIA**

PES6 Pro Evolution Soccer 6

La temporada ya ha empezado en los campos de fútbol, pero no empezará en PS2 hasta que tú lo decidas. Si quieres levantar la copa de la Liga, empápate de esta guía, lo necesitarás.

MOVIMIENTOS **BÁSICOS**









1- SPRINT
- **Dificultad:** 1/3.
- **Ejecución: dirección + R1.**
- **Descripción:** utilízalo para que tus jugadores corran. Si mantienes pulsado **R1** antes de recibir, tu jugador iniciará la carrera junto al balón.

CAMBIO DE JUGADOR
- **Dificultad:** 1/3.
- **Ejecución: L1.**
- **Descripción:** maneja al defensor que se encuentra entre el balón y tu portería.

2- PISA EL BALÓN
- **Dificultad:** 2/3.
- **Ejecución:** suelta todos los botones y pulsa **R1**.
- **Descripción:** si no ves claro el contraataque, para en seco.

3- ADELANTA EL BALÓN
- **Dificultad:** 2/3.
- **Ejecución: L1 + R1.**
- **Descripción:** ideal para dar un pase largo con precisión, pero si hay un rival cerca te arrebatará el balón. Si está demasiado cerca te puede servir para intentar hacerle un caño.

4- DEJA PASAR EL BALÓN
- **Dificultad:** 2/3.
- **Ejecución: R1.**
- **Descripción:** puede dar velocidad a tu ataque o sorprender a tu rival. Puedes perder el balón si el defensa está detrás del jugador que lo deja pasar.

5- CONTROL CON EL PECHO
- **Dificultad:** 1/3.
- **Ejecución: R2 al recibir el balón por el aire**.
- **Descripción:** controla el balón aéreo sólo si no hay rivales cerca. Orienta el control pulsando dirección al recibir.

6- DE CARA A LA PORTERÍA
- **Dificultad:** 1/3.
- **Ejecución: R2.**
- **Descripción:** sorprende a la defensa cuando estés cerca del área y de espaldas.

MANEJO PROPIO A LA RECEPCIÓN DEL BALÓN
- **Dificultad:** 2/3.
- **Ejecución: R1 + R2.**
- **Descripción:** resulta muy útil para llevar a cabo un contraataque al recibir un balón por alto, sigue la dirección del balón y no te pares a controlarlo.

7- RETROCESO DE BALÓN
- **Dificultad:** 2/3.
- **Ejecución:** R2 + ←.
- **Descripción:** esconde el balón ante la presión del defensor para evitar perderlo. Además, si tras pisar el balón pulsas dirección ↗, el jugador intentará el dribbling.

8- REDUCIR LA VELOCIDAD
- **Dificultad:** 1/3.
- **Ejecución: R2.**
- **Descripción:** reduce el ritmo de carrera y aumenta la precisión del control del balón. Te puede ser de mucha utilidad para intentar hacer un regate a base de cambios de ritmo.

CANCELAR MOVIMIENTO
- **Dificultad:** 1/3.
- **Ejecución: R1 + R2.**
- **Descripción:** pulsa esta combinación cuando veas que tu jugador corre hacia un balón que se va fuera de banda a tu favor.









MOVIMIENTOS EN DEFENSA: **ENTRADAS**









1- PRESSING
- **Dificultad:** 1/3.
- **Ejecución:** ✖
- **Descripción:** es la forma más eficaz de robar el balón. Si presionas en exceso o a destiempo pueden pitarte falta, aunque nunca te sacarán tarjeta.

2- ENTRADA AL SUELO
- **Dificultad:** 2/3.
- **Ejecución:** ●
- **Descripción:** si ves que el delantero es más rápido que tu defensa, lánzate al suelo para recuperar el balón. Pero ten cuidado, porque una entrada de este tipo por detrás supondrá falta y tarjeta amarilla o roja.

3- DOBLE PRESSING
- **Dificultad:** 1/3.
- **Ejecución:** ■
- **Descripción:** un segundo defensor se une a la presión, pero no abuses o descolocarás tu línea defensiva.

4- AGUANTE
- **Dificultad:** 1/3.
- **Ejecución: R2** sin dirección.
- **Descripción:** colócate frente al delantero sin perder tu posición. Ganarás tiempo para que tu defensa se reorganice.

■ Para dominar el balón necesitas conocer todas las posibilidades de tus jugadores.



PASES









PASE RASO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ✖
• **Descripción:** evita que tus jugadores se fatiguen y mueve el balón de forma segura para llevarlo hasta el área rival. Si lo mantienes pulsado, asistirás al jugador más alejado.

PASE LARGO
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** ●
• **Descripción:** no abuses de los pases largos: son menos precisos que los rasos. Eso sí, son imprescindibles para despejar los balones de tu área.

1- PASE PROFUNDO
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** ▲
• **Descripción:** empléalo para dar el pase que deje solo a tu delantero con el portero rival o para asistir a tus extremos en un contraataque.

2- PASE PROFUNDO ELEVADO
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** L1 + ▲
• **Descripción:** aunque requiera gran técnica de asistencia, su efectividad es mayor que el pase profundo raso.

CUELGUE AL ÁREA
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:**
•Pase alto: ●.
• A media altura: ● x2.
•Raso: ● x3.
• **Descripción:** si te enfrentas a una defensa muy poblada abre el campo asistiendo a tus extremos para que rematen en última instancia tus delanteros de cabeza o chilena.

PASE AL PRIMER TOQUE
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ✖, ✖
• **Descripción:** sin lugar a dudas es la forma más rápida y segura para subir el balón al área rival y para deshacerte de la presión.

3- PARED
• **Dificultad:** 3/3.
• **Ejecución:** L1 + ✖, L1 + ✖.
• Pared alta: L1 + ✖, L1 + ●.
• **Descripción:** aunque es muy complicado que llegue a buen puerto, es un movimiento muy espectacular y resulta muy eficaz si la ejecutas cerca del área rival. Practica y descolocarás a la defensa.

PASE LARGO CRUZADO
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** L1 + ●
• **Descripción:** ideal para cambiar el juego de banda cuando está muy poblado el lado por el que atacas.

PASE MANUAL
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** R3 + ➡
• **Descripción:** se trata de un movimiento de poca utilidad. Usa el pase normal (✖) que resulta más eficaz.

PASE MANUAL LARGO ELEVADO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** L1 + R3 + ➡

• **Descripción:** Si quieres dar un pase largo usa "●", ya que es mucho más seguro y efectivo.

4- TACONAZO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ✖ + dirección espalda del jugador.
• **Descripción:** su ejecución es muy sencilla y moverás el balón más rápido que si te das la vuelta.

PASE LARGO BOMBEADO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** R2 + ●
• **Descripción:** es muy poco útil, ya que el efecto es el mismo que el pase largo normal y tardará más en llegar al asistido.

REMATES A PUERTA

DISPARO (O RABONA)
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** ■
• **Descripción:** dentro o cerca del área lanza a puerta con un tiro sencillo y eficaz. No chutes si estás de espaldas a la puerta, vas en sprint o estás presionado: es más difícil marcar. Si apuras el tiro junto a línea de fondo y el balón está cerca del pie "malo" del delantero, éste intentará hacer una rabona si es un crack. También puedes intentar hacer la rabona para asistir a otro delantero.

1- BOLEA O REMATE DE CABEZA
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** ■ cuando el balón esté próximo al jugador por el aire (mantén pulsado R2 para boleas).
• **Descripción:** remata directamente lo balones aéreos antes de que toque el suelo para que no te lo arrebate ningún defensa.

VASELINA
• **Dificultad:** 3/3.
• **Ejecución:** L1 + ■

• **Descripción:** resulta eficaz cuando te has quedado solo y el portero sale a taponarte en un cara a cara. Para evitarle, puedes probar a disparar bombeado sobre él, pero ten cuidado y dispara flojito, porque si le das demasiado fuerte es muy probable se vaya alto.



2- CUCHARA
• **Dificultad:** 3/3.
• **Ejecución:**
stick derecho ⬆, ⬇ ó ■ + R1.
• **Descripción:** utilízala para sortear al portero cuando se lance al suelo para quitarte el balón. También puedes usarlo para sortear una entrada.



3- DISPARO PRECISO
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** ■ + R2.
• **Descripción:** sólo los grandes chutadores tendrán la puntería suficiente. Antes de tirar, observa el mapa para ver la posición adelantada del portero.

REGATES

DRIBBLING
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:**
stick derecho ⬇⬇ o ⬆⬆ o ➡➡.
• **Descripción:** la forma más sencilla y eficaz de deshacerte de un defensa.

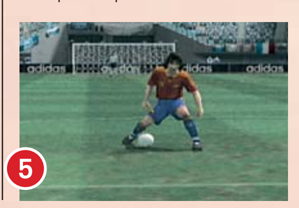
1- BICICLETA
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:**
• Sencilla: R2 x2 o L1 x2.
• Doble: ➡➡ con el stick derecho.
• **Descripción:** si te gusta el fútbol espectáculo, marea a los defensas rivales antes de regatearlos moviendo las piernas alrededor del balón.

ARRANQUE RÁPIDO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** R2 + R1 + diagonal.
• **Descripción:** sorprende al defensa que te aguanta la posición con un cambio de ritmo. Ten cuidado, porque el jugador adelantará en exceso el balón y puede ser interceptado.

AUTOPASE
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** R1 dos toques (justo cuando el jugador toca el balón).
• **Descripción:** el delantero se adelantará el balón para intentar sortear al defensa que le presiona. Su efectividad dependerá en gran medida de la velocidad de tu jugador.

2- BICICLETA MÁS AUTOPASE
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** R1 + L1 dos toques.
• **Descripción:** aunque la eficacia sea la misma que el autopase sencillo, quedará más espectacular.

MARSELLESA
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** giro 360 stick derecho.
• **Descripción:** emula a Zidane a la hora de regatear, aunque ten cuidado, porque un jugador poco habilidoso puede quedar en ridículo.



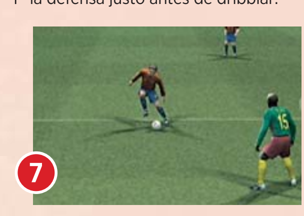
3- ELÁSTICA
• **Dificultad:** 3/3.
• **Ejecución:** L1 x3, o R2 x3.
• **Descripción:** sólo la ejecutan "grandes", como Ronaldo o Ronaldinho.

4- AMAGAR REGATE
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** R2 pulsado + dos veces un lado o stick derecho ↗ y rápido ➡.
• **Descripción:** una vez quieto, engaña al defensa que mantiene su posición, amagando el regate justo antes de intenta rebasarle, asistir o tirar.



5- SOMBRERO
• **Dificultad:** 3/3.
• **Ejecución:** con la pelota botando y de cara al jugador pulsa ⬅. También pulsa R2 + stick derecho ⬇, ⬆.
• **Descripción:** aprovecha los botes del balón para deshacerte de tu marcaje pasando el balón por encima.

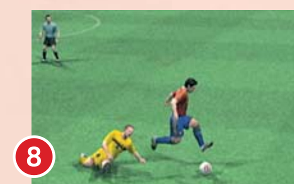
AMAGUE DE TIRO O PASE
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** ■, ✖ (rápidamente).
• **Descripción:** ideal para engañar a la defensa justo antes de dribblar.





6- AMAGUE DE MOVIMIENTO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** parado L1 dos veces.
• **Descripción:** intenta engañar al defensa rival con unos sencillos movimientos de cadera sin tocar el balón.

7- SORTEAR UNA ENTRADA POR EL SUELO
• **Dificultad:** 3/3.
• **Ejecución:** R2.
• **Descripción:** evita que el defensa que se tira al suelo para arrebatarte el balón se salga con la suya.



» MOVIMIENTOS CON EL **PORTERO**

1- SALIDA Y COLOCAR EN EL LADO DE LA BARRERA
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** ▲
• **Descripción:** haz que el portero salga de la meta y se lance a los pies del delantero en un uno contra uno. Pero ten cuidado, porque si tardas demasiado en salir regalarás el gol. Además, si pulsas ▲ en una falta contraria, el portero se colocará en el lado de la barrera.

2- TIRA EL BALÓN AL SUELO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** R1.
• **Descripción:** echa el balón al suelo tras una parada para jugar el balón siempre y cuando no haya cerca ningún delantero rival.

3- SAQUE DE PUERTA LARGO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ●
• **Descripción:** si eres de la escuela "Clemente" lanza fuerte para adelantar de forma rápida el balón, aunque ten en cuenta que sortearás la posesión.

4- SAQUE DE PUERTA CORTO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ✖
• **Descripción:** es la mejor forma de iniciar la jugada, pero ten cuidado, porque si hay delanteros presionando a tus defensores, y no andas listo, puede ser muy peligroso. Si te presionan, patadón al canto.

5- MANEJA AL PORTERO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** L1 + ▲
• **Descripción:** si prefieres utilizar el portero como último defensor hazlo, pero no te lo aconsejamos.



1



2



3



4



5

» BALÓN PARADO: **CÓRNER**

1- SAQUE EN CORTO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ✖
• **Descripción:** juega el balón en corto para iniciar una nueva jugada. Es la opción más recomendable si no tienes buenos rematadores de cabeza, o la defensa es fuerte en el juego aéreo. Tras el pase, puedes centrar al área para sorprender.

2- CUELGUE
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ●
• **Descripción:** para que el centro no se te quede demasiado corto o demasiado largo, te recomendamos que presiones presiona ● hasta que la barra de potencia se llene hasta la mitad. Para determinar la altura, pulsa dirección ↑ para que vaya bombeado o ↓ para que el pase sea prácticamente raso.



1



2

SAQUE DE BANDA

1- SAQUE
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ✖, ●, ▲
• **Descripción:** asiste al jugador que se encuentre desmarcado. Si todos están presionados, te aconsejamos que en cuanto alguno de ellos reciba el balón lo devuelvas rápido al sacador.
Si utilizas el ● pasarás al jugador más alejado a tu posición.



1



» FALTAS







1- LLAMA A UN JUGADOR PARA QUE TOQUE INDIRECTO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** L1 + R1.
• **Descripción:** con este movimiento llamas a otro jugador para que toque el balón. Puedes hacerlo cuando la falta sea indirecta o cuando quieras poner en práctica una jugada ensayada.
Si vuelves a pulsar **L1 + R1** el segundo jugador se cambiará de lado, de derecha a izquierda.

2- TOQUE PARA TIRO EN FALTAS INDIRECTAS
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** L1 + ✖
• **Descripción:** si la falta es indirecta y estás cerca del área puede ser un movimiento muy útil para despistar a la defensa y al portero. Con él, llamarás a un segundo jugador y harás que toque el balón para que el lanzador pueda chutar directamente a puerta.

3- TIRO DEL SEGUNDO JUGADOR
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** L1 + ■
• **Descripción:** si la falta es directa, llama a un segundo jugador para que se coloque junto al balón y deja que sea él el que lance a puerta para intentar sorprender a la barrera.

4- TIRO DIRECTO
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** ■
  • Tiro potente: ■ + ⬆
  • Tiro flojo: ■ + ⬇
  • Tiro con efecto: mueve el stick izquierdo a la derecha o izquierda una vez lances.
  • Tiro con mucho ángulo: ■ **+R1.**
  • Tiro recto: ■ **+L1.**
• **Descripción:** te adelantamos que no es fácil marcar directamente de falta. Procura seleccionar a un buen lanzador. Con un poco de práctica lo lograrás.

5- ASISTENCIA
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ✖, ▲ o ●
• **Descripción:** asistiendo a los jugadores que se encuentran dentro del área para que sean ellos quienes chuten.

6- SAQUE RÁPIDO
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** L1 + R1.
• **Descripción:** si la falta es lejos del área y ves que tu rival está descolocado, saca rápidamente para sorprenderles en un contraataque.

7- SALTO DE BARRERA
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ■
• **Descripción:** haz que tu barrera salte para interceptar los tiros directos a puerta.

8- SALTO DE LA BARRERA HACIA EL BALÓN
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ●
• **Descripción:** es una forma desesperada de interceptar el tiro no aconsejable, porque puede dejar huecos en la barrera por donde puede pasar el balón.

9- INMOVILIZA BARRERA
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ✖
• **Descripción:** pulsando este botón evitarás que los jugadores se muevan en la barrera. De este modo conseguirás tapar posibles huecos.

10- LOS CORREDORES DE LA BARRERA VAN AL BALÓN
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** ● + ✖
• **Descripción:** no dudes en hacer que tus jugadores corran hacia el balón en las faltas indirectas.















» PENALTIS





1- PARAR
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:** dirección.
• **Descripción:** trata de adivinar hacia donde tirará el delantero. Suerte.

2- TIRAR
• **Dificultad:** 2/3.
• **Ejecución:**
■ ó ● **+ dirección.**
• **Descripción:** intenta ajustar el tiro a uno de los palos, pero no le des mucha potencia o el lanzamiento se irá fuera.





» ESTRATEGIA

1- CAMBIO DE ESTRATEGIA
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:**
L2 + ●, ■ o ▲ según asignadas.
• **Descripción:** si con tus ataques no logras los frutos deseados, modifica la estrategia para buscar el gol.

2- TENDENCIA OFENSIVA-DEFENSIVA
• **Dificultad:** 1/3.
• **Ejecución:** L2 + R1 ó L2 + R1
• **Descripción:** modifica al instante la tendencia ofensiva o defensiva de tus jugadores según el transcurso del partido.







18

Género
SURVIVAL HORROR

Desarrollador
CAPCOM

Editor
CAPCOM

Lanzamiento
YA DISPONIBLE

Precio
19,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
INGLÉS

Jugadores
1

Guardar partidas
EN PUNTOS CONCRETOS

Página web
WWW.RESIDENTEVIL.COM/

SOLUCIÓN PASO A PASO PARA QUE LLEGUES VIVO AL FINAL DEL JUEGO

Resident Evil 4

Lejos de las calles de Racoon City creías que el horror desatado por Umbrella había terminado. Estabas equivocado. Tu nueva misión te ha arrastrado hasta un pueblo en mitad de las montañas donde nada es lo que parece y las sombras están vivas. Si quieres sobrevivir, sigue nuestra guía.

CAPÍTULO 1.1: EL CAMPO

1 — Tengo el cometido de proteger la nueva familia presidencial...



2

3

4

Al inicio de la aventura, observa la escena de introducción para no perder ningún detalle de la historia (1). Podrás controlar a Leon cuando baje del coche y hable por radio con Hunnigan, su contacto en la misión.

Antes de empezar a moverte, **entra en el menú y observa los ítems** con los que cuentas. Si has escogido jugar en el nivel normal **tendrás en el inventario: Pistola, Munición para la pistola y Spray de Primeros Auxilios.** Además de los ítems, **échale un vistazo a los archivos** en el menú para saber un poco más acerca de tu misión... o incluso practica tu puntería.

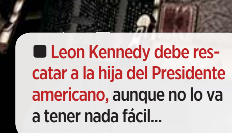
Avanza por el sendero hacia la cabaña al fondo (2). El camino que queda a la derecha de la cabaña está bloqueado por una camioneta, así que entra en la cabaña... Antes de entrar en la casa, **investiga por los alrededores**. A la izquierda encontrarás un **carro** con una caja de madera. Utiliza el cuchillo para romperla (L1 + ✖) y obtendrás algún **ítem**... o no (3).

Entra en la casa y observa la escena de vídeo. Parece que al "nativo" no le gusta nuestra presencia. Cuando tengas de nuevo control sobre de Leon **dispara** sobre el enemigo... El disparo en la cabeza le infligirá mayor daño y te ahorrarás unas cuantas balas. Tras acabar con él, un vídeo nos sugerirá que se han cargado a los policías que esperaban en el coche y tres "lugareños" más habrán salido a por ti, para mostrarte porque "Spain is different". Antes de hacer nada más, **sube por las escaleras tras la chimenea** para conseguir **Munición** para la pistola. Después, **sal por una de las ventanas** de la cabaña y acaba con los 3 "no zombis" (4). Acto seguido puedes seguir avanzando por el camino desbloqueado, o de forma opcional, regresar hasta el puente para ver qué ha pasado con los policías.

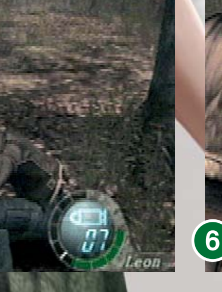
Cuando avances, entra en el cobertizo a la derecha. Allí podrás coger **Munición**, **dinero** y una **Hierba Verde**. Aprovecha también para **salvar la partida en la máquina de escribir**. Podrás romper las **cajas** de madera equipando el cuchillo. También puedes utilizar la pistola, pero malgastarás munición.

Continúa el camino hacia el pueblo con cuidado de **no espantar a los cuervos**, ya que si los abates obtendrás más **ítems**. Sigue el sendero hasta descubrir un **lobo atrapado en un cepo**, a la derecha. Acércate a él y **ayúdalo** (5). Así te ayudará él a ti en el futuro. Avanza después con cuidado, porque entre los matorrales hay más trampas. **Puedes desarmar los cepos disparándolos**. Avanza por la derecha, pegado a la pared hasta una valla. Allí verás una **Hierba Roja**. Ahora **puedes potenciar el efecto de la hierba verde**.

Más adelante verás otra señal que indica el camino al pueblo. Avanza con cautela: más adelante, en los árboles, verás una **trampa láser**. Dispara a los detonadores (6) de los árboles y continúa. En el camino te encontrarás con otro Ganado. Liquídalo y avanza hasta una **cabaña** a la izquierda. Dentro conseguirás **1000 ptas** en la caja de madera y una **Planta Verde** de la estantería. Al salir te esperan dos Ganados; deshazte de ellos y **cruza el puente**. Al llegar al otro lado, tres Ganados darán la voz de alarma en el pueblo... Podrás ver una **tercera cabaña** a la izquierda, que tiene "bicho" dentro. Dispara desde lejos y entra en la cabaña para recoger **munición** para la pistola y **dinero** de las cajas de madera (pueden ser otros objetos).



Leon Kennedy debe rescatar a la hija del Presidente americano, aunque no lo va a tener nada fácil...



5



6

CAPÍTULO 1.1: EL PUEBLO









Nada más cruzar la puerta, **recibirás una llamada de Hunnigan**; échale un vistazo a las instrucciones y sigue por el sendero. Cuando aparezca "**Mirar**" en la parte inferior de la pantalla, pulsa ✖ para echar un vistazo a los habitantes del pueblo... Todo parece normal... menos el hombre clavado en un palo. Así que vete preparando.

Acércate al grupo de Ganados en la plaza y elimínalos con tu pistola. **Si se agrupan tres o cuatro lanza una granada de mano**. En total son cinco, pero no habrá más. Tras acabar con ellos aparecerán cinco más y después otros cinco ①. **15 en total**, vamos.

Cuando hayas despachado a 14, sonará la campana de la iglesia y todos los habitantes irán a rezar. Ahora te encontrarás solo en el pueblo y **podrás "rapiñar" todos los ítems** que veas. Desde el camino de entrada, avanza por la izquierda para conseguir una **Hierba Verde**; después entra en la casa de la derecha para recoger **Munición** para la pistola y unas cuantas **cajas de madera** que se pueden romper a cambio de **ítems** ②.

Sal a la plaza y rodea la casa. Verás en la parte posterior una **caja de madera** que se puede romper con una **Hierba Roja** en su interior. Avanza ahora por el camino de la derecha desde la plaza y **entra en la casa para coger ítems de dos cajas de madera.**

Entra después en el **cobertizo**, donde está la vaca y encontrarás una **Hierba Amarilla** y más al fondo a la izquierda una **Hierba Roja**. Rodea las casas por la derecha y recoge de una caseta una **Hierba Verde**. Sigue el camino alrededor de la casa por la izquierda y encontrarás la entrada. Rompe el **barril** a la derecha y acto seguido **rompe a patadas el candado** que verás en la puerta de la izquierda; dentro habrá **dinero**, **Munición para Escopeta** y otro **ítem** en el barril.

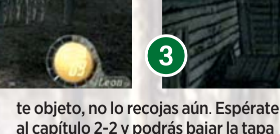
Entra en la casa a la izquierda de la iglesia para coger varios **objetos**, **dinero** y la **Escopeta** ③. Sal por la ventana que da al tejadillo. Avanza por ahí hasta coger una **Espinela**.

Sube después a la torre para coger **Munición** para la escopeta. Con los bolsillos llenos, sigue el camino a la izquierda de la torre. Verás una **cabaña**; en ella podrás recoger un **informe sobre Leon** y **Munición**. Sigue avanzando hasta la puerta al final del camino ④ que lleva a la granja.

CAPÍTULO 1.1: LA GRANJA









Nada más llegar, verás a unos cuantos pueblerinos trabajando en la granja. **Deshazte primero del que está en el cobertizo** ①. Y después de los que salgan a tu encuentro.

Cuando hayas "vaciado" la granja, puedes recoger los **objetos** de esta zona. Para empezar, **salva la partida en la caseta** de la entrada de la granja. En el barril encontrarás más **dinero**. Avanza luego hacia el **pozo** situado a la derecha de la caseta y recoge el **medallón** ② que hay sobre el pozo pestilente (tendrás que dispararle). **Si quieres conseguir más dinero por este objeto, no lo recojas aún. Espérate al capítulo 2-2 y podrás bajar la tapa del pozo para evitar que se manche.**

Ahora, observa el pequeño cobertizo de la parte izquierda; rodéalo para encontrar un **barril de madera** con una **Granada Incendiaria**. Entra después en la casa grande y abre el **armarito azul** para recoger una **Espinela**. Rompe las cajas para obtener **Munición** y **Pesetas**. Sube la escalerilla ③ y coge del **armarito azul** más **Munición**.

Salta por la ventana que verás a la izquierda y avanza por la pasarela de madera hasta una **escalerilla**. Baja por ella y podrás coger en un **cofre dinero** y una **Espinela**. Sube a la pasarela y vuelve a la ventana, pero déjate caer a la izquierda, para llegar a una **zona inaccesible desde abajo**. En la caja ④ hay una **Jarra de Cerveza**. Avanza por el camino a la derecha.

CAPÍTULO 1.1: LA MINA

Al cruzar la puerta, **avanza por el sendero** hasta que tres Ganados empujen una roca ①. Machaca ✖ muy rápido para no ser aplastado por la roca. En el tramo final de la carrera tendrás que **pulsar una combinación de botones**.Tras el vídeo, da un giro de 180 grados y **apunta a la cabeza de los pueblerinos que hay sobre el puente**. De esta forma se caerán al suelo y podrás coger sus **objetos**.

Gira de nuevo y avanza por el túnel. Tendrás que **disparar a los objetos que brillan en el techo** para conseguir **dos Espinelas.** Sigue después el camino hasta el final del túnel y **apunta desde la valla** a la cabeza del enemigo que tienes frente a ti. Así, desde lejos no tendrás que preocuparte de que te ataque.

Los enemigos de esta zona llevan dinamita; dispara al cartucho o al brazo del Ganado para acabar rápido con ellos. Encontrarás otro enemigo más en el **cobertizo** de la izquierda. Tras acabar con él coge de la estantería otra **Espinela** (y puede ser que algún **objeto** más) y **dispara a los detonadores de la trampa láser** que verás a la derecha. Sigue avanzando hasta la casa de la derecha con **cuidado de no pisar las trampas**. En ella encontrarás otro Ganado con dinamita. Podrás entrar en la casa **rodeando el edificio por la izquierda**. Recoge de encima de la mesa de madera una **Granada** y sal de nuevo.

Al lado de la casa, al fondo, verás un árbol con un nido en la copa. Dispáralo para poder recoger el **ítem Ojo de Gato Rojo** ②. En la esquina derecha de la fachada de la casa verás también una caja con **Munición**. Ahora sí, **entra en la casa** (pulsa ✖ repetidamente para romper la cerradura), coge la **munición** que hay encima de la mesa y **abre el armarito** de la derecha para recoger **1000 pesetas**.

Aprovecha para salvar la partida y avanza con cuidado a las siguientes salas ③, donde **hay trampas láser en el pasillo** (detónalas desde la puerta) y en la siguiente habitación. Coge el **dinero** del **cofre** que hay encima de la mesa. En el **armarito** de la derecha hay una **Hierba Verde**. Avanza hasta la **estantería** a la izquierda y **empújala para descubrir otra habitación**; avanza por ella y **abre el armario** del fondo. **Salva la partida**.







» CAPÍTULO 1.2









Tras el vídeo, **pulsa la combinación de botones** que aparezcan en pantalla para esquivar los ataques de tus enemigos. Cuando estés solo **recibirás una llamada de Hunnigan**. Al terminar la conversación observa a tu alrededor; en una **estantería** a la izquierda podrás recoger **Munición** para la pistola. Sal por la puerta y al avanzar por el pasillo un **hombre encapuchado** llamará nuestra atención. Sigue avanzando, coge a la derecha **Munición** para el rifle y **salva la partida**. Después, cruza la puerta y avanza por la izquierda para encontrarte con el encapuchado.

Tras "trapichear" con el Buhonero, rodea la casa hasta encontrar dos **barriles**. Rómpelos para conseguir una **Hierba Roja**; avanza ahora por el lado izquierdo de la casa para romper otro **barril**. Entra de nuevo en la casa para guardar tus nuevos "tesoros".

Equipa el rifle que acabas de comprar para abatir a los pueblerinos gracias a su mira telescópica antes de cruzar la puerta. Un buen sitio para apostarse es el hueco que encontrarás en la pared a la derecha de la puerta (1). Cuando te hayas deshecho de los que veas por ese lado, **avanza hasta otro boquete** más a la derecha. Verás otro en la pasarela de madera; observa también las torres, hay otros dos a izquierda y derecha del escenario.

Con el camino lo más limpio posible, vende el rifle. Aunque te creas que has eliminado a todos los habitantes del pueblo, en cuanto cruces la puerta vendrán más a por ti... (2). Equipa tu mejor arma y prepárate.

Entra en la primera casa de la izquierda y recoge de la estantería **Munición** para la escopeta; sube a la "azotea" por la escalerilla, deshazte del enemigo y coge del **cofre** el **Emblema** (3). Sal de la casa y **rompe los barriles** que encontrarás en busca de algún **objeto**...

Avanza por las pasarelas de madera hasta la siguiente caseta a la izquierda. Saldrán más enemigos; **si se juntan varios utiliza la escopeta**. Sabrás que has acabado con todos cuando finalice la música. Rompe los **barriles** cerca de la casa y entra en ella. Recoge de los armarios **1000 pesetas** y una **Hierba Amarilla**.

Sal de la caseta y sube por la escalerilla hasta el tejado y desde allí sube por otra escalera hasta una pequeña plataforma de madera. **Rompe el barril** para conseguir **munición** para la escopeta. Cruza al otro lado del valle por el puente de madera y sube la cuesta hasta el **puesto de control**. Rompe los **barriles** para coger **Munición** para el rifle y abre el **cofre** para obtener otro **Emblema**. **Entra en el inventario de las Llaves-tesoros y combina los dos emblemas**. A continuación avanza hasta la puerta al fondo y coloca allí el Emblema.

Avanza por el camino y, antes de cruzar la doble puerta, investiga por los alrededores para que no se te escape ningún barril: hay tres en total y pueden darte **ítems**. Una vez dentro del edificio, abre la puerta que verás a la derecha. Cuando te vean los Ganados irán a por ti; **retrocede un poco y espera a que crucen la puerta** para que sea más fácil derrotarlos. Avanza por el pasillo, elimina a los salgan a tu paso y recoge de los **barriles** de madera los **objetos** que aparezcan.

Al llegar al final del pasillo verás dos ventanas en la pared de la derecha. Acércate y verás que aparece la **opción "Saltar fuera"**. Haz lo propio y nada más entrar en esta nueva sala **agáchate detrás del contenedor rojo** para protegerte de las explosiones (4). Utiliza el contenedor como parapeto y elimina a todos los Ganados que entren por la puerta de la izquierda. Después, avanza por el lado derecho de la sala para recoger de una de las chimeneas, **Munición** para la pistola y de otra una **Espinela**. Avanza por la puerta de la izquierda. Si te fijas en la pared de la izquierda, verás una **ventana tapada con tablones de madera**; utiliza el cuchillo para romperlos y salta hasta la pequeña sala para poder **coger de la vitrina el objeto Máscara con Muescas** y regresa a la habitación anterior.

En esta nueva zona podrás encontrar una Hierba Verde dentro de los barriles de madera. Cruza la siguiente puerta y baja por el corredor a mano derecha (cuidado con el Ganado que te espera abajo). Sigue avanzando hasta una plataforma de madera; deshazte de este último Ganado y baja hasta el agua putrefacta. Allí conseguirás Munición para la pistola, una **Granada Cegadora** y **1000 pesetas**. Además **podrás "pescar"** a lo "burro", es decir disparando, Percas Americanas (**te ayudarán a recuperar vitalidad**). Con todos los objetos en tu poder, sube por las escaleras y avanza por la izquierda hasta otras escaleras... Saldrás de las alcantarillas.

Nada más salir, dispara a los cuervos para que dejen algún objeto y **desmonta las trampas** que hay en el camino. Retrocede un poco y observa que **encima del pozo algo brilla**; dispara a este objeto para obtener un **Reloj de Bolsillo Sucio** (5). Si quieres obtener más dinero al vendérselo al buhonero, no dispares todavía; verás que **al pasar más adelante por esta zona podrás bajar la tapa del pozo** y así no se ensuciará.

Entra en la caseta de la izquierda para coger **Munición** para la pistola de la **caja de madera** y después sigue avanzando por el camino hasta la casa del fondo. Sube las escaleras y avanza por el pasillo hasta la **puerta con una esfera verde en el centro**. Pulsa ↑ y después ← para poder abrir la puerta (6). Entra en la nueva estancia y recoge la **Llave Insignia**, que está encima de una mesita, el **Informe del Alcalde** encima de la cama; **Munición** para la pistola del cajón del escritorio y **1000 pesetas** del armario. Ya está todo saqueado... Cuando estés listo cruza por la siguiente puerta y prepárate para disfrutar de otra nueva secuencia de vídeo.





» CAPÍTULO 1.3: LA CASA DEL ALCALDE







Cuando tengas el control de Leon, gira a la izquierda y coge del **armarito** una **Hierba Verde**. **Si vuelves a entrar en la habitación del Alcalde** podrás ver una escena de vídeo extra. Regresa al pasillo y avanza a la derecha; baja las escaleras y **salva la partida**.

Investiga la zona de la cocina para conseguir un **Huevo Marrón**. En la parte derecha del comedor, rompe la **vitrina** para coger una **Granada Incendiaria** y abre el **armarito** de detrás para conseguir **1000 pesetas**.

Abre la puerta al lado de la cocina. Desde el umbral, dispara a la cabeza del Ganado del camino. **Sube por la escalera** y espera a que vengan de uno en uno (1). **El primero vendrá con motosierra**, para eliminarle necesitarás darle cuatro tiros de Escopeta en la cabeza. Al morir, el de la motosierra dejará un **Rubí**, recógelo para venderlo.

Cruza la puerta y avanza por el camino hasta el pueblo. En el camino te encontrarás con un enemigo más, deshazte primero de él y **dispara al nido del árbol** de la derecha (2) para coger una **Espinela**.

Entra en la cabaña de la izquierda y elimina a la "no zombi" que hay dentro. Rompe la **caja** para obtener una **Hierba Roja**. A la izquierda del camino verás otro **árbol con un nido**; haz blanco en él para recoger **Munición** para la TMP. Al final del camino encontrarás a otro grupo de Ganados (3). Deshazte de los 4 y **cruza la puerta** para llegar al pueblo.

Si hiciste la investigación exhaustiva antes no hay nada nuevo que coger, de modo que **avanza rápidamente hasta la puerta con el símbolo rojo** si no quieres malgastar balas... ¡

Ya a salvo, recoge de la estantería Munición para la pistola y rompe la **caja** para obtener algún **objeto**. **Salva la partida**. Cruza la puerta y rompe el **barril** de la esquina (**Munición** para la TMP), **dispara a la lámpara del techo** (4) para obtener una **Espinela** y abre la trampilla del suelo.

Una vez en el túnel, baja las escaleras hasta llegar a una **cueva con otra lámpara de gas. Dispárala y verás en el techo tres objetos brillantes**. Haz blanco en ellos para recoger dos **Espinelas** y un **Tocado** (de gran valor para el Buhonero). Rompe la **caja** de madera para obtener otro **ítem** y avanza por el túnel para encontrar al **Buhonero**. Una vez estés listo, avanza de nuevo hasta el Buhonero y cruza la puerta a su espalda; sube la escalerilla al final del túnel y llegarás al **cementerio**.

CAPÍTULO 1.3: EL CEMENTERIO









Al salir a la superficie, **apunta con el arma arriba** (1), podrás ver un **nido** en un árbol. Dispara para coger una **Granada de Mano**. Más adelante verás **otro nido** del que obtendrás **Balas para el Rifle**. Desde ahí **apunta a los cuervos** de la zona de las lápidas para obtener más **objetos** .

Al entrar en la zona de las tumbas alertarás a varios Ganados. **Retrocede** hasta por donde has entrado y así les verás venir y podrás eliminarlos fácilmente. **Avanza por el sendero de la derecha hasta la Iglesia** y elimina a los 3 Ganados que vigilan la entrada. Ahora **dispara al nido que hay sobre el árbol frente a la Iglesia** (**Granada Incendiaria**).

Encontrarás a varios Ganados, uno con dinamita. **Si haces que la dinamita explote eliminarás a todos** con una bala... Fíjate y verás que **un objeto brilla dentro de una roca**. Para cogerlo, regresa a la zona de las tumbas. **Observa los símbolos de las tumbas dobles** (2), hay tres: un par parecido a la "Z", otro parecido a una "M" y otro parecido a una" V". Regresa a la parte trasera de la iglesia e **investiga la roca con el objeto.** Para resolver este puzzle tendrás que **seguir estos pasos**: **gira 3 incrementos** (aparece la opción en pantalla) hasta que todas las luces se hayan encendido; **gira 4 incrementos** de modo que sólo se encuentren encendidos dos símbolos: la Z y la V. **Por último gira 3 incrementos** para encender el último símbolo que representa a los Gemelos, la M. Obtendrás un **Ojo de Gato Verde**, que te servirá para incrementar el valor de la Jarra de Cerveza; sólo tienes que **combinar ambos objetos** en el menú Llaves-tesoro del inventario.

Como no puedes entrar en la Iglesia sigue hacia delante. Avanza por el sendero de la derecha hasta el **puente de madera** (3) y elimina a los 3 Ganados de esta zona. Encontrarás una **caseta de madera** en el puente... **Cuidado con las cajas,** ya que algunas ocultan serpientes. Eso sí, si las disparas, lo más seguro es que te dejen algún objeto como recuerdo. En la caseta también encontrarás un **Documento** sobre la Iglesia y **Munición** para la Pistola.

Sigue avanzando por el puente de madera, deshazte del Ganado que custodia la puerta al final y crúzala para llegar a la Cantera. Verás **un montón de cuervos** al fondo (4), deshazte de ellos con una Granada para que no escape ninguno y poder recoger una buena cantidad de **dinero** y **objetos**. En un carro a la izquierda verás una **Espinela**.

En la parte derecha del escenario verás 3 casetas de madera. Entra en la primera para recoger **Munición** para la Pistola y una **Espinela** y en la tercera para coger **Munición** para la pistola. **Avanza por la doble puerta azul**, a la derecha, para entrar en la tienda del **Buhonero** y **salvar**.

Baja las escaleras y coge de encima de las cajas de madera Munición para la Pistola. Avanza por el lado derecho de la sala y rompe el **barril** de madera (**Munición** para la TMP). **Rodea el puesto del Buhonero** por la izquierda para obtener **Munición** para la Escopeta de otro barril. **Habla con el Buhonero** para comprar y vender nuevos objetos si quieres. Cuando hayas terminado de mejorar las armas, **cruza de nuevo la doble puerta azul** y avanza hacia la derecha para llegar a la ciénaga.

CAPÍTULO 1.3: LA CIÉNAGA

Entra en la **caseta** de la derecha para recoger **Munición** para la pistola y otro **objeto** del **barril** de madera. Sal y avanza por el camino. Al llegar a la curva, un vídeo mostrará a tres individuos lanzando una roca colina abajo. **Presiona repetidamente ✖ (1) para correr y los botones que aparezcan** en pantalla para esquivar.

Avanza por la plataforma de madera con cuidado para no alertar a los Ganado. Desde la distancia deshazte del primero. Avanza unos pasos más y dispara a los que hay a izquierda y derecha sobre la ciénaga. El que está dentro de la caseta se alertará y saldrá corriendo, pero se comerá la trampa láser, así que tranquilo. Sólo te queda eliminar a un Ganado a la derecha y a otro a la izquierda. **Retrocede de nuevo hasta el principio de la plataforma de madera** y salta sobre el agua putrefacta por el lado derecho para recoger una **Granada de Mano**.

No dejarán de llegar enemigos por el lugar por el que accedimos a la ciénaga. Cuando acabes con la primera oleada llegará otra más, así que no bajes la guardia. **Podrás dejarlos atrás avanzando por el agua**, pero no les perderás las pista... **Utiliza las trampas láser** para ahorrar munición.

Entra en la primera cabaña a la izquierda y verás dos cajas: una con una serpiente y otra con **Munición** para la escopeta. Salta de nuevo a la ciénaga (encontrarás más Ganado a la izquierda), y avanza por la rampa izquierda hasta la **plataforma de madera**. Coge del banco de la derecha una **Granada incendiaria**. **Apunta hacia el nido del árbol** al lado del banco para obtener un **tesoro** que vender: una **Pipa Antigua**.

Sigue por la pasarela de madera (2) hasta el final del camino. **Verás una caseta a la izquierda** vigilada por dos Ganados. Elimínalos y entra para coger **Munición** para la pistola de la mesa. **No rompas la caja**. Al final del camino verás la puerta que lleva al lago. Crúzala.



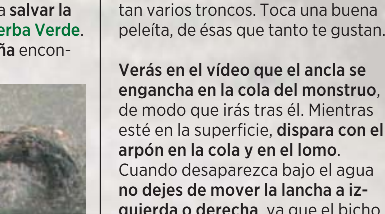


CAPÍTULO 1.3: EL LAGO

Avanza por el camino a la izquierda; **asómate al acantilado** y verás una escena de vídeo (1) en la que un bichito de nada se merienda a un policía. Vale, da un poco de miedo... Gira 180 grados y **coge al lado del árbol a la derecha** una **Hierba Roja**.

Retrocede por el camino y **sigue ahora por el camino que antes quedaba a la derecha**. Dispara al **nido** que hay sobre el árbol para obtener un **Brazalete de Oro** y **Perlas**. Más adelante encontrarás una **cabaña** de madera a la derecha con **Munición** para la pistola y una **Hierba Amarilla** en su interior.

Sigue el camino hasta llegar a la cabaña que hay al final para **salvar la partida** y recoger una **Hierba Verde**. A la izquierda de la **cabaña** encontrarás un **muelle**; **sube en la lancha motora** que verás en el lado derecho **y llévala lancha hacia el centro del lago**, pasada la zona donde flotan varios troncos. Toca una buena peleíta, de ésas que tanto te gustan.



Verás en el vídeo que el ancla se engancha en la cola del monstruo, de modo que irás tras él. Mientras esté en la superficie, **dispara con el arpón en la cola y en el lomo**. Cuando desaparezca bajo el agua **no dejes de mover la lancha a izquierda o derecha**, ya que el bicho al saltar puede tirarte al agua. Si esto sucede, **presiona ✖ repetidamente para nadar rápido y ya en la lancha acelera** para que no te embista. Tras tres o cuatro arponazos, la lancha se parará. **Aparecerán unas flechas en la pantalla** para indicarte por dónde aparece el monstruo. Aprovecha para **lanzarle un disparo en toda la boca** (2). Después, **acelera hacia uno de los lados** para que no te dé con el lomo. De nuevo detrás del bicho, dirige el arpón a su cola para eliminarlo. Cuando el monstruo se hunda, Leon descubrirá que tiene la pierna enganchada en la cuerda del ancla. **En cuanto aparezca la señal en la pantalla, presiona rápidamente ✖** para cortarla.

Cuando hayas conseguido derrotar al dichoso monstruo del lago, saltará una nueva escena de vídeo y terminará el capítulo. Si quieres puedes tomarte un respiro, a estas alturas te lo mereces.





CAPÍTULO 2.1: EL LAGO









Una vez tengas el control del personaje, **investiga la casa**. Recoge un **Documento** que verás sobre la cama, una **Granada Cegadora** en la estantería, **Munición** para la Pistola sobre la mesa y **salva la partida**.
En el embarcadero podrás dedicarte a la captura de Percas Americanas. Monta en la lancha y utiliza el arpón para capturarlas.

Avanza con la lancha hasta las antorchas azules para llegar al **Buhonero** del Lago. Antes de hablar con él, **dedícate a recolectar todos los objetos que están esparcidos alrededor de la tienda**. Rompe los **barriles** de madera a la derecha de la puerta para recoger **Munición** y otros **objetos**. Empuja la caja, al lado izquierdo de la puerta para descubrir más barriles y una escalerilla. Sube por ella y rompe los **barriles** para poder obtener una **Gema Verde** y más **dinero**. En los alrededores verás que **algo brilla bajo el fuego de una antorcha**; dispara hacia este objeto 1 para que caiga al primer piso una **Espinela**. **Regresa al tejado y busca la trampilla** en el suelo para acceder al interior de la tienda y poder recoger **Balas** para el Rifle.

Si quieres alargar un poco más la aventura, avanza de nuevo hasta el otro lado del lago, camino de la ciénaga. Eso sí, puedes avanzar directamente por la puerta que está detrás de la cabaña, pero te perderás la presentación de algunos enemigos nuevos. A uno de ellos te lo encontrarás justo en la otra parte del embarcadero: se trata de una especie de perro-lobo endemoniado 2.

Una vez en la zona de la ciénaga te encontrarás con algún enemigo que otro, pero tranquilo, que no serán tantos como antes. Eso sí, **dispara a la cabeza,** ya que estos nuevos enemigos, Los Plagas, sacarán una especie de tentáculo del cuello. Tendrás que gastar unas cuantas balas en el tentáculo.Entra en la **caseta** para recoger **Munición** para la pistola y romper la **caja de madera**. Después cruza la pasarela de madera donde verás a otro Ganado caminando hacia ti. Tras deshacerte de él, encárgate de otros dos en el agua (al lado izquierdo y derecho de la pasarela) y otro pasando la **segunda caseta**. Rompe las **cajas** de madera que hay en la caseta central y sigue hacia delante. Al llegar a tierra firme y **avanzar por el sendero** te encontrarás con más Ganados; deshazte de ellos.

Ahora puedes regresar hasta el lago, hasta la zona en la que despertó nuestro protagonista en este segundo capítulo. **Salva la partida** y avanza por la **puerta metálica** a la derecha de la cabaña. Allí una escena nos mostrará a los enemigos que vimos en la ciénaga; serán dos. **Les quitarás bastante vida si utilizas granadas incendiarias**. Si no tienes, dispara directamente sobre el bicho que les sale de la cabeza: las Plagas. Avanza por el sendero y **salta sobre las plataformas metálicas que cruzan el río**; sigue hacia la izquierda y, antes de cruzar las siguientes plataformas, rompe el **barril** que encontrarás al final para coger una **Granada de mano**.

Una vez al otro lado del río, baja por la cuerda al final del camino 3 y elimina al Ganado que se encuentra sobre una plataforma de madera elevada, justo enfrente de Leon. Sube a esta **plataforma** para recoger **Munición** para la pistola y otro **objeto** del **barril** de madera. Desde ese lugar, **observa la cuerda por la que has bajado**; a la derecha **brilla un objeto**. Dispáralo para conseguir una **Espinela**. Avanza por el camino de la derecha detrás de la plataforma elevada y llega hasta el borde del agua. **Utiliza la pistola para disparar a la cadena que sostiene la caja**: la caja flotará y podrás ir al otro lado de la presa 4. Camina por la pasarela de madera hasta la cascada; detrás de ésta verás una **gruta**. Haz que Leon lo compruebe. En la pasarela de madera central descubrirás una **escalerilla**. Sube por ella y rompe el **barril** de madera para obtener una **Hierba Verde**. Desde abajo **observa los maderos sobre la entrada** a la gruta. **Un objeto brilla encima de ellos**; dispara sobre él para poder adquirir un nuevo tesoro que vender al Buhonero: un **Anillo de Ámbar**.

Sube de nuevo la escalerilla y dispara a las cadenas que sostienen las dos cajas de madera sobre el agua y utiliza las cajas para llegar al otro lado del río. Rompe el **barril** a la izquierda de la torre y sube la escalerilla para llegar a una **plataforma de madera**. Acciona la **palanca** que verás para conseguir frenar la fuerza del agua y cerrar de esta manera la presa. **Retrocede hasta la zona de las cajas de madera**, como si te dirigieras hacia la cueva 5. Una escena te mostrará a unos cuantos Ganado que se dirigen a capturarte. Saldrán de la cueva y del mismo lugar por el que vinimos, la zona de la cuerda. Para eliminarlos más fácilmente, termina de cruzar hacia tierra firme y colócate pegado a la pared: cuando los Ganado vayan saltando sobre las cajas de madera, una bala servirá para que pierdan el equilibrio y caigan.

Ve hasta el final de la cueva y coge la **Insignia Redonda de la Estatua**: aparecerá un camino secreto. Avanza por él y cruza la puerta. Nada más entrar **dispara a la antorcha para obtener una Espinela** y rompe los **barriles** de madera para obtener algún **objeto**. **Sube a continuación en la lancha motora** y Leon llegará hasta el **Buhonero** de la Cantera. Compra o vende objetos, truca tus armas y **salva la partida**... ¡y reza todo lo que sepas! Después **sal por la puerta hacia la Cantera** y prepárate para luchar contra el gigante (aunque parece un troll de las cavernas...)

Si salvaste al lobo en el primer capítulo te ayudará en este combate. Las mejores armas son la TMP, las Granadas Cegadoras y la Pistola. Dispárale a la cabeza 6. Aparte de cogerte, puede embestirte o golpearte con un árbol: pulsa los botones que aparezcan en pantalla para esquivarlos. **Es lento**, así que no dejes que se acerque mucho, mantente lejos de sus puños y ataca desde la distancia. Cuando le hayas acertado unas cuantas veces, **saldrá un parásito de su espalda**; escala a su chepa para atacar al parásito con el cuchillo. Repite esta operación 3 veces. **Si el Gigante rompe las casetas, corre hacia ellas para obtener los ítems**. Si no las rompe los podrás coger después. Cuando le derrotes, ve a la tienda del Buhonero.

A parte de los objetos que encontrarás en las casetas, avanza hasta el final del escenario para **recoger de los dos cobertizos** de madera un **Hierba Roja**, una **Hierba Amarilla** y **Munición** para la Pistola 7. **Rompe el barril** al salir de la cantera. Sal por la puerta hacia el cementerio; entra en la **caseta** para romper las **cajas** y avanza por el puente. A estas horas de la noche **encontrarás en el cementerio Lobos mutantes**; si tienes granadas incendiarias utilízalas. Ve por el cementerio hasta la **caseta** al final para romper algunas **cajas**. Sigue el camino como si regresaras al túnel para **disparar a dos nidos encima de los árboles** y poder recoger una **Espinela** y una **Hierba Verde** 8. **Regresa a la Iglesia, dispara al nido** del árbol al lado de la puerta **y coge del suelo Munición** para la pistola. Cuando hayas terminado de recoger objetos, **utiliza la Insignia Redonda para entrar en la Iglesia**.









CAPÍTULO 2.1: LA IGLESIA

Ve al altar e investígalo. A la izquierda encontrarás un cofre con **3000 pesetas**.

Vuelve a la entrada y avanza por el pasillo lateral que tienes la izquierda para coger una **Granada Cegadora** de un **barril**.

Avanza por el pasillo al otro lado de la nave central y sube la escalerilla. Avanza hasta el centro del pasillo y **salta sobre la lámpara** 1. Cuando ésta se acerque al otro lado de la iglesia, **pulsa ✖ para saltar**. Avanza por el pasillo de la derecha y rompe los **barriles** para recoger una **Granada Incendiaria**. Ahora **examina el panel de control** de la esquina y **ajusta los colores para poder desbloquear la puerta.** Para desbloquear la puerta y terminar este capítulo **tendrás que presionar los botones del panel de control en el siguiente orden:** primero gira el botón rojo dos veces; luego gira el botón verde tres veces y por último tendrás que girar el botón azul sólo una vez. **Elige la opción "Combinar"** para poder desbloquear la puerta.

Cruza la puerta para conocer por fin a Ashley. Tras el vídeo y la conversación con Hunnigan, **échale una vistazo a las instrucciones** para saber cómo avanzar y dar órdenes a la chica. Luego rompe los **barriles** de madera para recoger **Munición**, **dinero** y una **Hierba Verde**.

Sal de nuevo a la Iglesia y conduce a Ashley hasta la escalerilla por la que subiste. Haz que Leon salte y una vez abajo presiona ✖ para coger a la hija del presidente al vuelo. Por último, ve hasta la salida... Verás una escena de vídeo y terminará el capítulo.



» CAPÍTULO 2.2: LA IGLESIA

De nuevo con el control de los personajes, **rompe todos los barriles** de madera que veas aquí para coger **dinero** y otros **objetos**. Una vez hecho esto, sal por la puerta hacia el **cementerio**.

Haz que Ashley espere en la puerta mientras Leon limpia la zona. Para ahorrar munición y tiempo, **dispara al carro con los barriles de madera**; de esta forma el carro se pondrá en marcha cuesta abajo y envuelto en llamas atropellará a los ganados. **Elimina después a los que hayan escapado y recoge los objetos** que dejen al desaparecer; llama a Ashley y avanzad por el sendero del cementerio hasta el túnel.

Cuando termines de negociar con el **Buhonero, ve por el túnel para llegar al Pueblo**. Rompe la **caja** en el centro para coger **Munición** para la pistola y sigue hasta la **escalerilla**. Una vez arriba, **rompe la lámpara** para obtener una **Espinela** y rompe el **barril** para ver si hay algo dentro.

Sigue por la puerta y salva la partida. Cuando estés preparado, cruza la siguiente puerta hacia el pueblo.

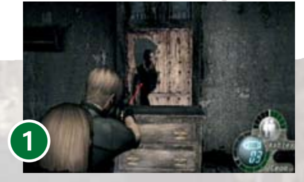
» CAPÍTULO 2.2: EL PUEBLO

En el pueblo te encontrarás con Las Plagas. **Tienes dos opciones, eliminar a todos los enemigos** que aparezcan para luego hacer limpieza de **ítems** en las casas o **correr hacia la Granja**. En cualquier caso, **cuidado con las trampas del suelo**, ya que ahora llevas compañía. Desarma las que te estorben en el camino para que Ashley no las pise... Si sucediera, acércate a ella y presiona ✖ para liberarla.

Nada más salir de la zona del túnel avanza con sigilo por el lado izquierdo del pueblo, cruza el cobertizo y sin armar ruido ve por el camino a la izquierda para coger de la **caja de madera** algún **objeto**. Baja la cuesta y cruza con cuidado la plaza. Detrás de la segunda casa del pueblo, sobre unos troncos de madera hay una **caja de madera**. Entra en la casa para coger **objetos** y **dinero** de más cajas.

Verás una pasarela que junta la segunda y la tercera casa por el tejado y unas escalerillas.Al subir al tejado **darán la voz de alarma**. Salta al suelo y cruza la plaza hacia el otro lado; dentro de la casa que quedará de frente **verás un armarito a la izquierda**. Empújalo para bloquear la puerta y dispara a los enemigos que aparezcan 1. Tras limpiar la zona, **investiga las casas** para coger **objetos** y sube a la Torre para obtener una **Espinela**.

En la casa con las escalerillas encontrarás en el armarito de arriba **Munición** para la TMP y en los **barriles** del piso bajo **Munición** para la pistola. En la casa al otro lado de la plaza, abre la puerta de la habitación contigua para romper las **cajas**. Ve por el camino que lleva a la Granja y elimina a Los Ganados y dispara a las **trampas de osos** para que Ashley no quede atrapada. Cruza la puerta hacia la granja y verás





un **contenedor rojo** a la derecha del camino. Acércate y **ordena a Ashley que se esconda** 2. Recuerda que en la caseta a la izquierda puedes **salvar**. Coge el **Documento** junto a la máquina de escribir y rompe el **barril**. Elimina en la Granja a todos los Ganado-plagas.

Entra en la casa grande y desarma las trampas para osos. Comprueba el **armarito azul** de la derecha para obtener **Munición** para la pistola y el del fondo para coger una **Hierba Verde**. Sube la escalerilla y coge del armarito más **Munición**. Limpia el camino que conduce a una muralla de enemigos y trampas y **llama a Ashley** con R2 (no hace falta que te acerques hasta el contenedor). **Salva la partida** y cruza la gran puerta al final de la granja. **Aúpa a Ashley** para que salte al otro lado y abra la puerta.

» CAPÍTULO 2.2: LA EMPALIZADA

Antes de entrar en la casa del centro, **ve por la derecha y habla con el Buhonero** Al seguir el camino por el puente de madera, **recibirás una llamada de Hunnigan**. Avanza por el puente hasta que salte un vídeo en el verás lo que se te viene encima. En cuanto puedas, **bloquea las ventanas empujando los armarios** del primer piso (son tres). En el primer piso encontrarás **Cartuchos** para la Escopeta encima de la mesa; una **Hierba Amarilla** al lado de la chimenea y una **Hierba Roja** encima de una silla.



Cuando los Ganados entren en la casa y comience el espectáculo, procura no disparar a Luis o éste te disparará a ti... **Son nada más y nada menos que 40 enemigos**, así que ármate de paciencia y procura que no falle tu puntería para no malgastar munición 1. **Utiliza Granadas Incendiarias** cuando aparezcan las Plagas y la Escopeta (mejorada) cuando veas a más de dos enemigos juntos.

Cuando Luis te de la señal, sube las escaleras y continúa la lucha en el piso superior. No te preocupes por **Ashley: se esconderá en un armario**. Además de una **Hierba verde**, arriba encontrarás una **Granada Incendiaria**, una **Granada Cegadora** y una **Granada de Mano**.

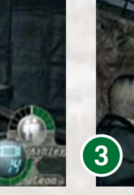
Los enemigos aparecerán por las ventanas y por las escaleras. Acércate a las ventanas cuando no haya ningún enemigo en la **escalerilla** y empújalas 2. Repítelo en todas las ventanas todo el rato para que no lleguen tantos a la vez. Los Ganados y las Plagas al morir dejarán en su mayoría **Munición** y **dinero**.

Una vez Luis y Leon hayan eliminado a todos los enemigos necesarios, un vídeo nos mostrará cómo los que están fuera del edificio se retiran y Luis se va a por algo que olvidó...

» CAPÍTULO 2.3: LA EMPALIZADA









Sal de la casa. Sobre unos troncos a la derecha hay **Munición** para la TMP y en unos a la izquierda **Munición** para la Pistola. Habla con el **Buhonero** y **salva la partida**. Junto a la máquina de escribir verás un **Documento**, léelo para saber lo que tienes que hacer ahora.

Ahora ve a la empalizada e investiga el mecanismo. Puedes abrir las dos puertas. A la izquierda hay demasiados enemigos, a la derecha un gigante...

Ahora **te explicaremos los dos caminos** para que elijas tú mismo:

PRIMERO POR LA IZQUIERDA:

- Dispara a los **barriles** para que exploten y haz **que Ashley se esconda en el contenedor rojo** 1. Tras eliminar a los primeros enemigos, ve por el pasillo y rompe el **barril** de la esquina para coger **Munición**. Haz que venga Ashley y sube por la **escalerilla**. Deshazte de los enemigos arriba y **ve a otro contenedor rojo** para que Ashley se esconda.
- Sigue por la **pasarela de madera** 2 y salta al piso inferior para eliminar a dos mujeres con motosierras y otros ganados. **Dispara a la cabeza con la Escopeta**. Para que sea más fácil, **sube a la pasarela de madera** lo más rápido posible y elimínalos de uno en uno. Al terminar llama a Ashley.
- **Recorre las casetas inferiores** para obtener **objetos** de las casas y de cajas y barriles.
- **Avanza hasta la puerta al final y esconde a Ashley** en el contenedor rojo. Acaba con los últimos enemigos y cruza la puerta.

SEGUNDO POR LA DERECHA:

- Tras el vídeo en la que nos muestran al Gigante, **dispara al palo que sostiene la roca** 3 y sal rápido por la puerta al otro lado del corredor.
- En esta zona, **avanza al lado de las casetas**; el gigante las pisará y podrás recoger luego los **objetos** que contenían 4.
- **Usa las rocas que hay sobre las plataformas de madera** de modo que le caigan encima. También podrás usar las Granadas Cegadoras para dejarlo aturdido y poder acertar mejor. Por lo demás... **utiliza la misma táctica que con el Gigante de la Cantera**. Al derrotarlo obtendrás **Barras de Oro** por valor de 15.000 pesetas.
- **Si te resulta difícil, coge de una de las casetas la Llave Antigua**. Así podrás **abrir la puerta verde al final de la empalizada**. Eso sí, si eliges esta opción **no obtendrás la recompensa** por derrotarlo (el dinero).

» CAPÍTULO 2.3: LA SALIDA


1


2


3

Al entrar, **coge al lado de la caseta** Munición para la Pistola. Después entra en la casa y **salva la partida**. En la sala verás un Documento y en el armarito Munición para el Rifle.

Sal de la cabaña y sigue por la izquierda para encontrar a otro **Buhonero**. Tras negociar con él, avanza por el camino a la derecha; verás una puerta con un **escáner de retina**. No puedes avanzar por aquí, así que sigue el camino a la derecha y sube las **escaleras** (1). Al llegar arriba verás una especie de **teleférico**. Utilízalo para llegar al otro lado del acantilado. Durante el camino te encontrarás con Ganados a la izquierda y a la derecha, en plataformas o montados en las cestas. **Puedes eliminarlos de un solo disparo**, ya que la mayoría se caerán por su propio peso. Si uno de los enemigos sube en tu cesta no te atacará directamente, sino que **intentará romper el enganche al teleférico**. Antes de que esto pase, apunta al techo para deshacerte de él.

Al llegar al otro lado del acantilado, entra en la **sala de control** y recoge de las **taquillas** una Granada Cegadora y Munición para la Pistola. Sal de allí y **baja las escaleras** que verás enfrente de la puerta. Al llegar al primer tramo, **avanza por el túnel en la roca** (haz que Ashley espere en la escalera); lanza una granada y sal corriendo para que no te alcance la onda expansiva. Ahora **avanza hasta el final del túnel** y sube la escalerilla. Arriba te encontrarás a otro Ganado (2); deshazte de él y abre el **cofre** al final de la estancia para obtener un Ojo de Gato Amarillo.

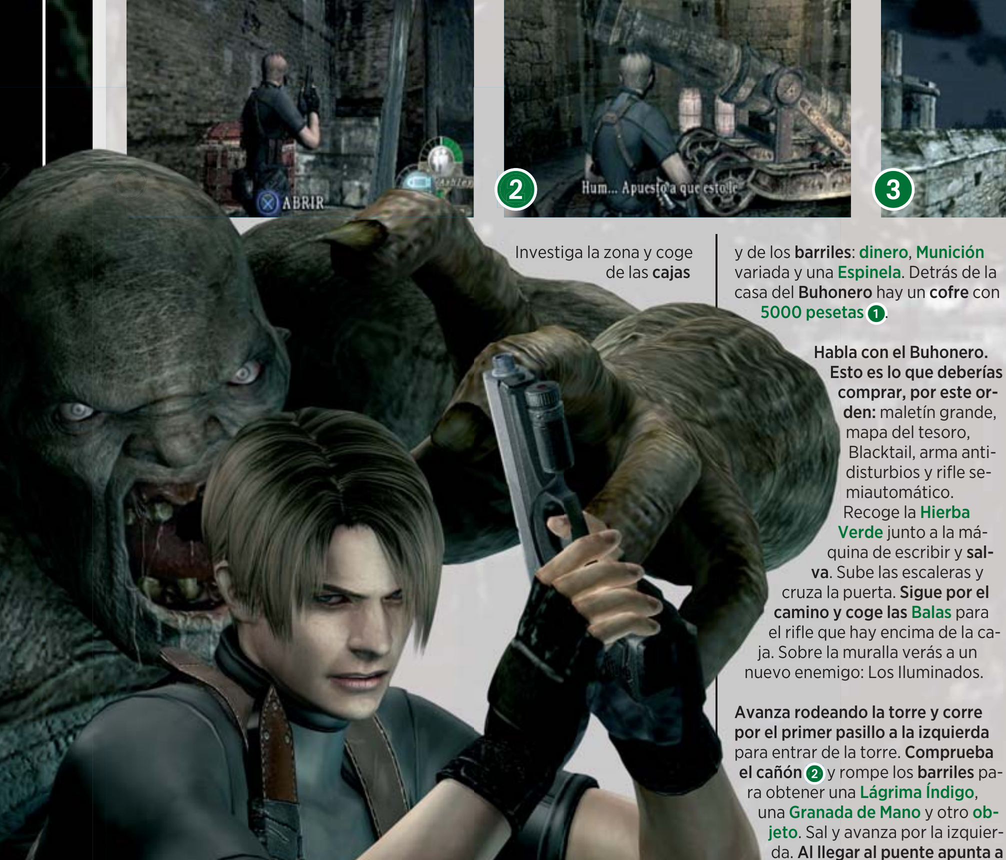
Regresa al puente con Ashley y sigue bajando las escaleras. Una vez en el piso inferior encontrarás a otro **Buhonero**; recoge de la mesilla al lado del hombre Munición para varias armas. Por último, **salva la partida**. Avanza por el camino y cruza la puerta. **Sigue el camino hasta la cabaña**; al entrar, saltará una escena de vídeo y... un nuevo combate.

El punto débil de Bitores Mendez es la espina dorsal. Dispara con la TMP o con la recortada para hacerle más daño. Sube la escalerilla y **atácale desde el piso superior**. Tendrás que esquivar sus largos brazos, ya que su ataque te hará mucho daño. **Presta atención a los botones de acción**; al lanzar uno de sus ataques, podrás esquivarlo presionando L1 y R1 a la vez. **Dispara a la columna hasta que se rompa**. Entonces adquirirá una segunda forma y aparecerás en el piso inferior. Bitores se enganchará a las vigas de la cabaña y comenzará a balancearse para cambiar de posición. **Mientras lo hace, usa la Escopeta**. Tras varios disparos (depende de cómo la hayas mejorado) podrás obtener tu **recompensa** y salir.

Tras derrotar al monstruo, avanza hasta el fiambre para obtener un Ojo de Cristal, que te servirá **para abrir la puerta con el escáner de retina, y** 30.000 pesetas. Además podrás recoger de la planta superior: Hierbas, Munición para la pistola, Granada de Mano y de la planta baja: Hierba Verde, Granada Incendiaria y Munición variada. **Dispara al barril de gasolina para recoger una** Espinela.

Sal por la abertura en la pared y Ashley se reunirá contigo. Ve al teleférico y **usa el Ojo en la puerta con el escáner**. Verás unas **cajas** a la derecha; coge la Munición. Aunque unos cuantos enemigos te bloquean el paso, avanza por el camino hasta que aparezca un camión. **Dispara a la cabeza del conductor**. De la parte de atrás saldrán más Ganados y Plagas. **Deshazte de ellos con la escopeta** (3) y sigue avanzando. Investiga el recodo a la izquierda para obtener de los **barriles** una Lágrima Índigo y otro objeto. Sigue avanzando y terminará el capítulo.

» CAPÍTULO 3.1: EL CASTILLO



2


3

4

Investiga la zona y coge de las **cajas** y de los **barriles**: dinero, Munición variada y una Espinela. Detrás de la casa del **Buhonero** hay un **cofre** con 5000 pesetas (1).

Habla con el Buhonero. Esto es lo que deberías comprar, por este orden: maletín grande, mapa del tesoro, Blacktail, arma antidisturbios y rifle semiautomático. Recoge la Hierba Verde junto a la máquina de escribir y **salva**. Sube las escaleras y cruza la puerta. **Sigue por el camino y coge las** Balas para el rifle que hay encima de la caja. Sobre la muralla verás a un nuevo enemigo: Los Iluminados.

Avanza rodeando la torre y corre por el primer pasillo a la izquierda para entrar de la torre. **Comprueba el cañón** (2) y rompe los **barriles** para obtener una Lágrima Índigo, una Granada de Mano y otro objeto. Sal y avanza por la izquierda. **Al llegar al puente apunta a la catapulta y dispara a un barril rojo** para que explote, inutilizando el arma y eliminando al Iluminado. **Avanza un poco por el puente y apunta a la derecha hacia otro barril para destrozar una nueva catapulta**. Vigila tu espalda...

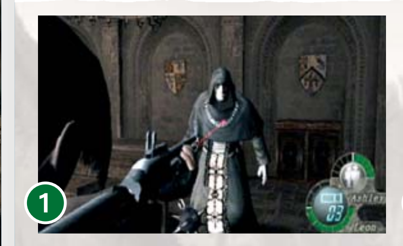
Cruza al otro lado del puente y, antes de entrar en la habitación a la derecha, deshazte del Iluminado que hay en el interior; puedes utilizar el Rifle y disparar antes de cruzar el puente. Una vez en la sala; **ve a la ventana y elimina otra catapulta gracias a la mirilla del rifle**. Coge de la sala una Hierba Amarilla y otros objetos. **Deja a Ashley en la caseta** y sal con cuidado. En un **cofre** a la derecha hay un Brazalete de Oro. **Cruza el puente enfrente de la entrada de la casa**. Refúgiate en la torre (3) y desde la ventana de la izquierda **dispara con el rifle al monje al lado de la catapulta**.

Cuando las catapultas estén inservibles, utiliza la palanca para subir el cañón y úsalo para romper las puertas rojas del castillo. Haz que Ashley te siga y ve por la puerta abierta.

Habla con el Buhonero si lo necesitas y dispara a la antorcha al lado de la puerta para obtener una Espinela. Cruza la puerta y recibirás una **llamada de Hunnigan**. Luego recoge la Munición para la escopeta encima de la mesa y abre el **armarito** a la derecha para coger un cofre de dinero. Acércate a la pared del fondo y coge la Espada de Platino. Sube las escaleras y deshazte de los Iluminados de la sala de la izquierda. Avanza por ella y aparecerán más Iluminados en el piso o inferior. Adéntrate en la habitación y busca una postura y un lugar cómodo para deshacerte de ellos fácilmente. Cuando dejen de aparecer, **asómate a la escalera** y dispara con el rifle al Iluminado de rojo (4).

Recoge de la sala una Hierba Roja, Munición para la Escopeta, dinero y otros objetos de las cajas de madera. Recoge la Espada de Oro que hay en la pared de la izquierda. **Coloca a continuación la Espada de Platino en el hueco y la Espada de Oro en el panel de la planta inferior.** Aparecerá una puerta secreta en el segundo piso; ábrela y avanza. Luis reaparecerá en escena.

» CAPÍTULO 3.1: LA PUERTA DEL CASTILLO


1



2


3



4

La puerta de entrada al castillo está bloqueada, así que **avanza por la que tienes enfrente**. Deshazte de los Iluminados y los Iluminados-Plaga que verás tanto en la sala de la derecha ❶ como en el pasillo de la izquierda (sobre un puente). Recorre la sala para recoger **dinero** del armarito y **Munición** de encima de la mesa. Sal y **avanza debajo del puente**. Saldrán unos monjes detrás de escudos de madera. Para deshacerte de ellos **usa Granadas Incendiarias**. Entra en la nueva sala y recoge una **Hierba Verde**, una **Lágrima de Índigo** y la **Llave** de entrada del Castillo. Nada más cogerla, unos cuantos Iluminados-Plaga te encerrarán en el cuarto. Lanza una granada en la parte baja y elimina a los que queden en pie con la Escopeta. **Avanza hasta la puerta del castillo y usa la Llave**.

Al avanzar por el hall conoceremos en un vídeo a un tal **Ramón Salazar**... Gira 180 grados y busca en la pared **sobre las escaleras un objeto que brilla. Dispárale y obtendrás una Gema Púrpura** (puedes combinarla con la Máscara Elegante para subir su valor). **Rompe las vasijas de cerámica** para recoger una **Lágrima de Índigo** y **dinero**. **Salva la partida** y avanza por la puerta a la derecha de la máquina de escribir. Rompe los **barriles** de la izquierda, junto a una puerta cerrada, y coge en las sillas **Munición** ❷.

Rompe el jarrón del mueblecito para obtener otro objeto; al final de la sala podrás recoger una **Hierba Amarilla** de los **barriles** y un nuevo **Documento**. Tras echar un vistazo, sigue avanzando por el **pasillo a la izquierda**. Antes de llegar a los caballos que escupen fuego, verás un **cuadro** en la pared de la derecha que oculta la **Llave de la Prisión**. Retrocede por el pasillo hasta la puerta que estaba cerrada. Antes de bajar las escaleras, **asómate a una de las ventanas** para descubrir **algo que brilla en un machón de madera en el techo**. Dispara al objeto para que caiga y poder recoger **Munición** para la Escopeta; en la pared de la izquierda encontrarás también una **Hierba Verde**.

Al entrar en la jaula, despertarás a un Berserker. Ten cuidado con sus garras y procura no hacer mucho ruido.**El punto débil de este enemigo es la espalda**. En el centro tienen un parásito como el de las Plagas. Dispara con la Escopeta a este punto para que baje su barra de vida. Por otro lado, **estos humanoides no ven ni tres en un burro; de modo que puedes jugar al despiste**. Por ejemplo, dispara hacia ellos y cuando se acerquen hacia ti con las garras fuera, da la vuelta por otro lado para que quede la espalda al descubierto.

También puedes utilizar las campanas que suelen encontrarse cerca de ellos. Si apuntas desde lo lejos, irán hacia la campana y puedes aprovechar ese momento para disparar al parásito. Una vez lo hayas eliminado, **acciona el interruptor** que hay en la celda para que las estatuas de los caballos dejen de escupir fuego. Al subir las escaleras te encontrarás con más monjes que irán a por ti. **Utiliza la lámpara del techo para que se quemen** un poco y con los que queden utiliza la escopeta o la pistola ❸. Detrás de los caballos encontrarás también algún monje; acaba con ellos con la pistola o con la rifle para apuntar mejor. Una vez te hayas deshecho de ellos, avanza hasta la sala al final del pasillo, allí te esperarán uno o dos monjes más. Elimínalos y coge la **Munición** para la Pistola del centro de la sala.

Al pasar a la siguiente sala del castillo tendrás que vértelas con unos cuantos Iluminados. Puedes deshacerte de ellos con ayuda de Granadas Incendiarias y con la Escopeta. **Si andas mal de munición, rompe los jarrones** para recoger **objetos** y **dinero** y baja las escaleras. En el piso inferior encontrarás a otro monje; deshazte de él y entra en la habitación del centro del pasillo. Una vez dentro, recoge la **Munición** para la escopeta y la **Hierba Verde**. **Pisa una plataforma amarilla hasta que Ashley te siga y haz que espere**. Ahora haz que Leon pise la otra. No salgas de la habitación. Varios monjes intentarán darte caza y la habitación es el mejor sitio para protegerse.

Cuando todos los monjes hayan desaparecido, avanza hasta el lugar en el que ha salido el bloque de piedra. En el balcón superior habrá **monjes arqueros** a ambos lados del pasillo. Deshazte de ellos con el Rifle y **acciona la palanca para que baje la escalera** ❹. Avanza por ella y **busca vasijas** que romper para obtener **Spray de Primeros Auxilios**, **Munición** y **dinero**. **Acércate a una de las pinturas en la pared y "aúpa" a Ashley**. Mientras ella gira la palanca tendrás que **impedir que la atrapen los monjes y procurar, si lo hacen, no dispararla a ella y rescatarla**.

Una vez haya hecho subir una plataforma cambiará de manivela. **Síguela con la mira telescópica** del rifle y procura que no la atrape ningún monje; tu prioridad es ella, de modo que no dejes de vigilarla. **Si la atrapan y la llevan a otra sala se acabará la partida.** Cuando las dos plataformas estén arriba, **dirígete a Ashley para atraparla y avanza hasta la siguiente puerta**. Una vez dentro, dejarás de oír ese ruido estridente que te estaba poniendo de los nervios. **Avanza por la alfombra roja y colócate entre las dos estatuas** que cuelgan de los pies; da un giro de 180 grados y dispara al ojo de ésta para coger una **Espinela**.

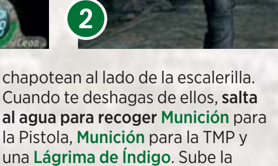
Investiga toda la zona, abre los armarios y rompe las vasijas para coger **objetos**. También puedes **hablar con el Buhonero** para mejorar las armas que no hayan sido trucadas todavía. Después, **salva la partida** antes de avanzar. Cuando estés listo, avanza por el pasillo y saltará una nueva escena de vídeo con la que concluirá (por fin) el capítulo... ¡Anda, que ya le vale a la niña!

» CAPÍTULO 3.2: LA PRISIÓN



1

2



3

4

Tras el vídeo, **ve por la puerta de madera** en la pared de la izquierda para llegar a las celdas del castillo. Dentro, rompe los **barriles** en la esquina para coger una **Granada Cegadora** y sigue por el pasillo.

Salta al piso inferior y equipa el rifle. Avanza hasta la esquina y **con el rifle apunta al otro lado del pasillo**; verás una especie de **humo** salir de la pared ❶, pero no es humo; se trata de unas criaturas asquerosas que se hacen invisibles. Dispara con el rifle y **apunta cuando se hagan visibles** de nuevo para disparar por segunda vez. Dos balas del rifle tendrían que ser suficientes.

Sigue avanzando despacio hacia la zona de la piscina, colócate en el borde y apunta a los dos bichos que chapotean al lado de la escalerilla. Cuando te deshagas de ellos, **salta al agua para recoger Munición** para la Pistola, **Munición** para la TMP y una **Lágrima de Índigo**. Sube la **escalerilla** al otro lado y avanza hasta la siguiente sala.

Sigue hacia la zona iluminada y dispara al bicho que baje del agujero en el techo ❷. Entra en las celdas para recoger objetos como: una **Hierba Amarilla**, **Munición** para la escopeta, y un **Documento** sobre las notas de Luis. Avanza con cuidado por el pasillo de la izquierda y elimina al siguiente monstruo de alcantarilla con el rifle.

Sigue el camino por las celdas de la izquierda para llegar a la puerta al otro lado de las rocas y entra en la **sala de control**. Abre el cofre y coge un **Candil Mariposa**. **Gira la válvula roja** para vaciar el agua en la sala contigua. Al salir habrá parásitos por la zona. **Desde el umbral de la puerta** de la sala de control, **usa el rifle y apunta al agujero en el techo**, a la derecha; saldrán dos enemigos de él y podrás eliminarlos desde aquí.

Al llegar a la zona de las celdas, aparecerá un nuevo bichejo. Elimínalo con el rifle y busca a uno más en el agujero del techo (estará esperando a que pases por debajo). Ya con la zona limpia, **ve hasta donde vaciaste el agua y salta dentro**. Abre la reja y avanza al otro lado, da un giro de 180 grados y apunta con el rifle al monstruo que te persigue ❸. Encontrarás una **Lágrima de Índigo** en la alcantarilla a la izquierda de la escalera.

Sube la escalerilla, rompe los barriles y avanza por la puerta a la derecha. Ya sólo el ruido impondrá lo suyo... ¡Agárrate bien todo, que esto corta! **Espera a que pase la cuchilla para avanzar**. Si tienes problemas, **fíjate en la sombra** en el suelo que indica que la cuchilla pasará por ahí ❹.

Al llegar al otro lado, recoge a la derecha una **Lágrima de Índigo** y cruza la puerta a la izquierda. Sube la escalerilla, rompe los **barriles** de madera de arriba y cruza por la siguiente puerta.



CAPÍTULO 3.2: LA GALERÍA



Aparecerás en el hall del castillo y habrá unos cuantos monjes en el piso inferior. Con una granada podrás deshacerte de ellos (1). **Asómate desde el piso superior a la derecha** y apunta al centro del grupo de monjes. Lanza la granada y baja para coger los **objetos** que han dejado: **Espinelas** y un **Colgante** de los Iluminados. Sube de nuevo y **utiliza la lámpara (2) para llegar al otro lado del hall** y romper unas cuantas **vasijas** a tu espalda. **Avanza hasta la siguiente lámpara** siguiendo el pasillo, salta sobre ella y sigue por la izquierda para recoger de un **cofre** otra **Máscara con Muescas**. **Acciona la palanca** a la derecha y avanza, de nuevo **con ayuda de la lámpara**, al otro lado de la sala. **Habla con el Buhonero** y cuando termines baja y **salva la partida**. Después, continúa por la puerta roja a la izquierda del **Buhonero**.

Recoge la Hierba Roja y sube las escaleras para encontrar un **Documento** encima de la mesa. Léelo y abre la puerta. **Usa el rifle** para eliminar a los Iluminados. Rompe las **vasijas** para coger más **objetos** y entra por la puerta a la izquierda de la galería. Usa el rifle para **eliminar al Iluminado enmascarado** que hay en el piso superior (3). Sube al segundo piso y sal por la puerta de nuevo a la galería.

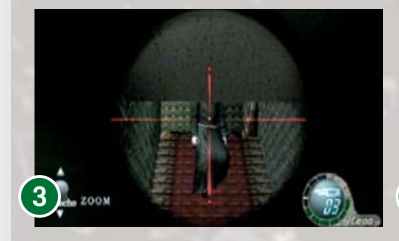
Avanza por el pasillo de la izquierda para recoger **Munición** para el Rifle y después avanza por la derecha. Tendrás que **perseguir al monje rojo (4) para que desbloquee el camino**. Recoge de la sala a la derecha **Dinero** y **Munición** para la Escopeta. Puedes darle caza mientras intenta esconderse (saldrán algunos monjes en su ayuda). **Si consigue llegar a la ametralladora del centro de la sala, sube al segundo piso** para tener mejor ángulo de su cabeza; claro que también puedes intentarlo desde abajo.Tras eliminarlo, coge la **Llave de la Galería**.

Úsala en la puerta al fondo de la sala; nada más entrar, **dispara al ojo del ciervo en la pared** para hacerte con una **Lágrima de Índigo** y **rompe las vasijas**. En el centro de este cuarto verás una especie de **panel de control**. Investígalo. Fíjate en los cuadros. **Tendrás que presionar los botones del panel de control en un orden prefijado** para cambiar la posición de los cuadros y descubrir un pasadizo secreto. **Pulsa el interruptor número 1; luego el número 3; después el 2 y por último el interruptor número 4. Sólo te queda elegir la opción "Aceptar"** para resolver finalmente el puzzle.

Avanza por la puerta que ahora está desbloqueada y prepárate para un nuevo enfrentamiento. **Utiliza el Rifle y la Escopeta (5); te encontrarás con Iluminados con Ballestas y lo peor... ¡con Lanzacohetes!** Intenta deshacerte de ellos en primer lugar. Para encargarte del resto, **puedes usar las Lámparas de Gas** a los lados de la habitación; si las disparas, explotarán sobre algún Iluminado.

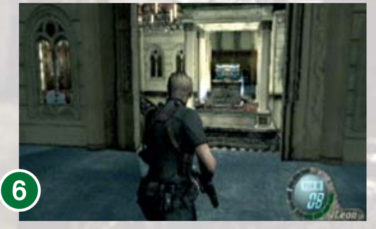
Cuando acabes con todos y deje de sonar esa maldita cantinela, **recorre la sala para recoger algunos objetos** como **Munición** para tus armas, **Dinero** y **Hierbas Verdes**. La puerta de madera a la derecha nada más entrar en esta habitación encierra una **Hierba Amarilla** y te llevará a la segunda planta. **Ve hasta la sala principal arriba y presiona el interruptor** para desactivar el sistema de seguridad. Al hacerlo aparecerán dos Iluminados con lanzacohetes al otro lado de la sala; esquiva sus disparos y entra en la sala a la derecha; **rompe el jarrón al final y pulsa el interruptor del pedestal**. Al hacerlo **se desplegará una plataforma hasta el cofre (6)**.

Sal de nuevo y deshazte de los Iluminados que tendrás enfrente con un certero disparo de la escopeta o del rifle. lo que prefieras. Abre el cofre para obtener la **Figura de Cabra**. Avanza ahora por la puerta en el segundo piso para llegar a otra zona.

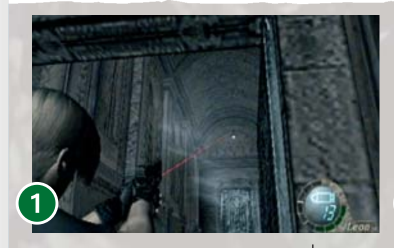








CAPÍTULO 3.2: EL EXTERIOR







Al entrar aquí podrás **salvar la partida**. Ve por el pasillo al final y entra por la puerta izquierda. En el siguiente tramo del pasillo **apunta al objeto que brilla** en la pared para que caiga (1) y coger una **Espinela**.

Sigue por el pasillo hasta una fuente. Dispara a los cuervos para recoger **objetos** o **dinero**. En la fuente encontrarás **dos Lágrima de Índigo**. Ve a la puerta a la derecha e investígala... Necesitas ayuda. Cuando estés con Ashley **puedes volver aquí** para conseguir los **objetos** de esta sala; un **nuevo arma**, por ejemplo.

Sigue por el pasillo a la izquierda y rompe los **barriles**; cruza al otro lado de la puerta y llegarás al **jardín**. Continúa por la **pasarela de piedra** a la derecha (2); al llegar al final recibirás una **llamada de Salazar**: encontraremos perros mutantes.

Equipa la Escopeta o Granadas Incendiarias antes de seguir por el laberinto. Baja las escaleras y abre la **reja** que da al jardín a la izquierda (3); rompe los **barriles** y avanza un poco. Nada más pasar bajo el puente aparecerá un perro por la izquierda. Rodea el seto central para coger una **Hierba Verde** de un barril. Retrocede y colócate bajo el puente; ahora avanza por el pasillo a la izquierda; **no abras la reja** que verás en uno de los setos. Dispara desde el otro lado a los perros-mutantes (4) de la jaula. Ahora sí, abre la reja y sigue el camino por el laberinto.

Avanza por el camino a la izquierda de la jaula hasta el final. Abre el **cofre** para recoger **Munición** para la Escopeta. Te atacarán dos perros por la espalda. **Retrocede hasta las escaleras** y cruza al otro lado del puente. Avanza por la izquierda y recoge del cofre **Munición** para la TMP. Regresa al puente y sigue por el camino a la derecha. Verás sobre una fuente la **primera mitad de la Piedra Lunar**. Da media vuelta y al doblar la esquina encontrarás perros. **Usa las Granadas Incendiarias**.

Vuelve hasta la jaula donde estaban los dos perros y ve por el camino de la derecha. Al final encontrarás una **Hierba Amarilla** (5); retrocede y sigue por el camino anterior, haciendo zigzag a la derecha. Hallarás otro cofre con una **Gema Roja**. Sal de este pasillo y **sigue por debajo del puente** (6); a la izquierda verás un **cofre** con un **Spray** y a la derecha otra jaula. Deshazte del perro y ve por el camino junto al muro de piedra para coger una **Espinela**.

Regresa al camino debajo del puente, ve por la izquierda, sube las **escaleras** a la derecha (7) y coge la **segunda mitad de la Piedra Lunar** de la fuente. Desde detrás de la fuente, salta al césped. Sigue bajo el puente para llegar a la puerta del principio. Sube la escalera a la derecha y **coloca las Piedras Lunares combinadas en el hueco de la puerta**. Entra...







CAPÍTULO 3.3



1



2



3



4

Cuando Leon esté solo, **mira en la sala para coger**: del jarrón al lado de la puerta una **Granada Incendiaria**; del jarrón al lado de la cama una **Espinela**; de una cómoda frente a la puerta **Munición** para la Pistola. Entra en la sala contigua y recoge del armario un **Espejo con Perlas y Rubíes**; y de encima de la mesa un **Documento** sobre Ada. Por último habla con el **Buhonero** para **mejorar las armas**.

Abre la puerta al lado de la máquina de escribir y avanza por el pasillo; **rompe la vasija** de la esquina para recoger **Munición** para la escopeta; recoge una **Hierba Verde** sobre la primera mesa y **Munición** para la Pistola de la segunda. En la zona del comedor podrás **leer cuatro escritos en la pared**... Te ayudarán para resolver un puzzle posterior 1.

Avanza por el estrecho pasillo a la derecha y rompe las **vasijas** para obtener **dinero**. Cruza la puerta; **rompe las cajas y las vasijas** para conseguir **Munición** y una **Hierba Verde**. Puedes **romper el candado de la otra puerta** para llegar a la entrada del jardín.

Regresa al comedor y avanza hasta el mostrador con la campana; tócala y un cuadro al final del pasillo se dará la vuelta. **Dispara a los objetos del cuadro en el siguiente orden**: primero el pollo (abajo a la izquierda), después el pan (abajo a la derecha), luego el postre (arriba a la derecha) y al final el vino (arriba a la izquierda). Cada vez que dispares el cuadro se dará la vuelta y deberás tocar otra vez la campana 2. **Al terminar se abrirá la puerta en el centro del comedor**. Atraviésala y prepárate: es una trampa.

Al entrar en la sala una jaula caerá sobre Leon, con un Berserker dentro y varios Iluminados fuera. Utiliza la escopeta para deshacerte de los Iluminados y poder **romper el candado de la reja**. Al hacerlo sal de allí para que el Berserker te persiga 3. Ya sabes cómo hay que destruirlo. Cuando esté un poco más despejado el camino, abre el **cofre** para recoger un **Reloj de Arena.** Sal por la puerta derecha para recoger **Munición** para la Magnum cerca de la campana del mostrador. Regresa a la habitación con la jaula y sigue por la puerta de la derecha.

Ve por el pasillo y deshazte de los Iluminados del piso inferior. **Salta cuando la zona esté limpia y acciona el interruptor** a la derecha para que salga el puente. El problema es que aparecerán más enemigos...

Los Iluminados en esta ocasión son más duros de pelar porque las Plagas abandonan el cuerpo y salen a por ti. Para deshacerte de estas plagas **lo mejor es utilizar las Granadas Cegadoras**. Puedes usar las lámparas del techo para hacer que se quemen. Cruza el puente y baja las **escaleras** a la izquierda; utiliza el rifle para deshacerte del Iluminado con ballesta al otro lado de la sala. Recoge el **dinero** sobre la mesa y baja al piso inferior. Tendrás que **romper la caja de cristal** para recoger ese pedazo de **Lanzacohetes**... Si no tienes espacio no te preocupes, la próxima vez que veas al **Buhonero** te ofrecerá una **maleta tamaño SG**. Reorganiza de momento el maletín que ya posees para que entre este arma 4.

Ve por la plataforma que cruza la sala en el piso superior y cruza la puerta al otro lado. Sigue por el pasillo, rompe las **vasijas**, habla con el **Buhonero** y **salva la partida**. Sigue por la puerta de madera a la izquierda.

CAPÍTULO 3.4: LAS HABITACIONES

Tras el vídeo, ve por el pasillo para coger **Munición**, una **Espinela**, una **Granada Cegadora** y **dinero**. La mayoría están en las vasijas. Investiga el **retrato de Saddler** para obtener **5000 ptas** 1.

Al avanzar por el pasillo una escena nos mostrará a Ashley en el piso inferior; está atrapada. **Apunta con la pistola a las cadenas** para soltarla... 2

Dispara a los Iluminados que intentarán cogerla con el rifle 3. Una vez Ashley encuentre la puerta aparecerán más monjes; **deshazte del que va de rojo** para que suelte la llave del cuello y Ashley pueda salir.



1

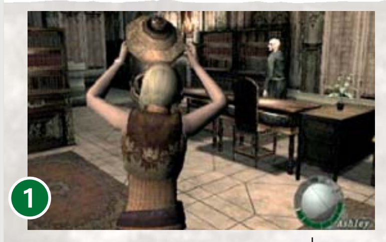


2



3

CAPÍTULO 3.4: A SOLAS CON ASHLEY



1



2



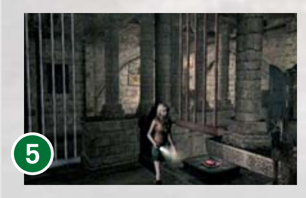
3



4

Ahora jugarás manejando a Ashley. En la nueva sala en la que empiezas, recoge una **Espinela** debajo de una mesita y una **Hierba Amarilla** a la izquierda. **Salva la partida** y a continuación avanza por el pasillo.

En la siguiente sala te encontrarás con un monje. Repta bajo las mesas para despistarlo y **lánzale las tres lámparas** de la sala para deshacerte de él 1; recoge la **Hierba Verde** de la mesa y utiliza la **manivela** de la pared para pasar a la siguiente zona. **Lanza las lámparas sobre el segundo monje** y recoge de la sala dos objetos: una **Espinela** y **Dinero**.



5



6

Gira las dos manivelas para avanzar por el pasillo. A la derecha verás una **Hierba Roja**. Continúa por la puerta azul a la izquierda. Recoge del armarito una **Lágrima de Índigo**, del escritorio una **Espinela**; de otro armarito **Munición** para la Pistola y un **Documento** en la parte izquierda. **Investiga la rueda y el escudo** antes de salir al pasillo. Avanza por él y entra por la puerta a la izquierda; nada más entrar, recoge la **Hierba Verde** y retrocede a la puerta y repta bajo la mesa 2.

Vea a la pared al fondo y pulsa el interruptor. Entra en la nueva zona y coge de la chimenea la **Tabla de Piedra**. Presiona el segundo interruptor para abrir otra reja; **empuja la estantería pegada a la pared y descubrirás otro interruptor**. Acciónalo para abrir la última reja. Recoge un cofre con **dinero** del armario y una **Lágrima de Índigo** de la mesa. Avanza por la puerta. Sigue el oscuro pasillo; coge una **Espinela** de la mesa y camina por la izquierda. Al final del pasillo te encontrarás en una **sala oscura con armaduras**... acércate al pedestal central y **ordena las piezas así:**

- 2ª de columna derecha al centro.
- 1ª de la columna derecha abajo
- 1ª de columna central a la derecha.
- Pieza en el centro hacia arriba.
- 2ª de columna de la izquierda al centro.
- 3ª de la columna de la izquierda arriba.
- 3ª de la fila central a la izquierda.
- 3ª de columna derecha al centro.
- 2ª de columna central abajo.
- Pieza en el centro a la derecha.
- 1ª de columna central abajo.
- 1ª de columna de izquierda hacia la columna central.
- 2ª de columna izquierda arriba.
- 3ª de columna de izquierda arriba.
- 3ª de columna central a la izquierda.
- 2ª de columna central abajo.
- 2ª de columna derecha a izquierda.
- 3ª de columna derecha arriba.

Por último coloca la pieza de la Tabla que cogiste en la sala anterior.

Al completar el escudo, se abrirá la puerta de la sala. Avanza por ella y recoge varios objetos del interior: un **Brazalete de Oro** y una **Espinela**. Por último, investiga la armadura en la pared para recoger el **Escudo de los Salazar** 3 a continuación recoge del cofre azul una **Figura de Serpiente**. Al coger este último objeto, las armaduras de la sala anterior y del pasillo cobrarán vida por las Plagas que hay en el interior 4. Escapa a sus hachazos y **corre hasta la sala con las rejas**. A lo largo del pasillo te encontrarás más armaduras, pero éstas no te seguirán. **Presta atención a la pantalla para pulsar los botones** en el momento justo para esquivar los golpes.

Al pasar la reja roja, presiona el interruptor para cerrarla 5 y hacer que no te cojan las armaduras que dejaste atrás. Antes de salir al pasillo observa que **hay una armadura a la izquierda**, de modo que presta atención para **pulsar los botones**. Avanza ahora hasta la **sala con la puerta azul** y **coloca la insignia de salazar en el pedestal frente al escudo.**

Gira la tarima 6 y sube por la **escalerilla** que ha quedado al descubierto; una vez arriba recoge los cofres de **Dinero** a la derecha y avanza por el pasillo a la izquierda. Abre la puerta al fondo y **prepárate para el reencuentro con Leon**. Tras la escena concluirá el capítulo.

» CAPÍTULO 4.1: EL JARDÍN

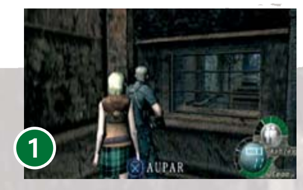
En lugar de avanzar por el pasillo, **vuelve a la entrada del jardín**, a la sala en la que Leon no podía entrar sin ayuda de Ashley (ataja por la sala con cajas). Encontrarás enemigos, de modo que **equípate con tu mejor arma**.

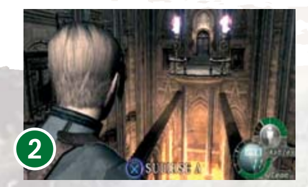
El lugar en cuestión está junto a la fuente con los cuervos. "Aúpa" a Ashley y abre la puerta (1); podrás recoger de tres **cofres** pequeños una **Hierba Roja**, **5000 pesetas** y una **Botella de Perfume**. Podrás obtener del cofre grande el **arma Broken Butterfly**.

Ve a la sala en la que comenzó el capítulo y entra en la puerta de la izquierda. Coge **Munición** para la pistola y una **Lágrima de Índigo**. Antes de montar en la vagoneta, **haz que Leon suba solo a la plataforma** para cruzar el precipicio (2).

Entra en la sala y avanza un poco a la izquierda, verás dos dragones de piedra que escupen fuego por la boca; **apunta con el rifle a los que manejan los dragones** y aparecerán dos cofres. Avanza por el pasillo de piedra y recoge **5000 pesetas** del primero. Avanza y **salta sobre la plataforma circular** (3) para llegar al otro lado del puente de piedra. Podrás coger del segundo cofre un **Colgante de los Iluminados**.

Aparecerán más enemigos que bajarán de la torre y un nuevo dragón de piedra te bloqueará el camino. Preocúpate en primer lugar de todos los Iluminados que intentarán cogerte. Después **avanza por el pasillo cuando el dragón deje de escupir fuego**. Colócate en el lado derecho de la plataforma (escóndete detrás del panel de piedra) y espera a que el dragón escupa fuego en esa dirección. Corre hacia el lado contrario de la plataforma y apunta desde el otro lado al monje que maneja al dragón. Coge del cofre una **Figura de León**. Regresa junto a Ashley, salva y monta en el tren.





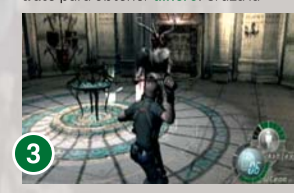


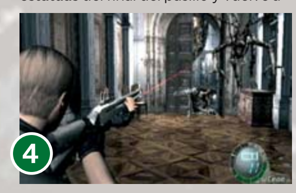
» CAPÍTULO 4.1: EL TREN

Al bajar del tren, rompe las **vasijas** para coger una **Espinela** y otro **objeto** y cruza la puerta. Llegarás a la entrada del castillo. **Acércate al panel de la izquierda** e inserta en él: la Figura de León, la Figura de Cabra y la Figura de Serpiente (1). Se desbloqueará el pasillo.

En la nueva sala, ve por el pasillo de la derecha, sube las escaleras y rompe la **vasija** para coger una **Granada de mano**. **Investiga el retrato de Saddler** y ganarás **5000 pesetas**. Vuelve al piso inferior y sigue por la siguiente puerta. **Salta sobre la barandilla** para romper los **jarrones** y obtener **objetos**. **Monta en el vagón**. Al otro lado de la vía, rompe las **vasijas** e **investiga detrás del retrato** para obtener **dinero**. Cruza la puerta y coge la **Granada cegadora** al entrar. **Abre la puerta azul** a la derecha de la puerta por la que entraste; encontrarás al **Buhonero**, una **máquina de escribir** y otra **galería de tiro**. Coge **Munición** del armarito a la derecha y actualiza tus armas.

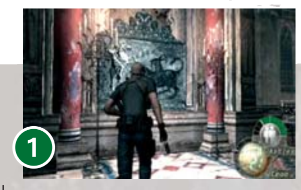
Vuelve a la sala y sigue por el pasillo de la derecha para coger una **Hierba Amarilla** y un **Documento** de la mesa. Abre el armarito a la derecha y coge la **Espinela**. Sigue por el pasillo por el que cogiste la Granada de Mano y ve por la derecha. **Dispara a los objetos que brillan en las estatuas** de la izquierda para coger dos **Espinelas**, una **Lágrima de Índigo** y una **Gema Verde**. **Examina las estatuas** del final del pasillo y vuelve a la **puerta dorada** a la izquierda de la puerta por la que entramos aquí.





En el suelo verás cuatro recuadros rojos. Empuja las dos Estatuas para colocarlas sobre dos y haz que Ashley se sitúa sobre el tercero (2). Leon deberá pisar el cuarto para abrir la puerta dorada. Al entrar veremos a Salazar... ¡es una trampa! Para que pare de bajar el techo, **apunta a las cuatro luces rojas del techo**. Al romper la cuarta, el mecanismo parará. Coge la **Munición** para la Pistola por en una de las esquinas y sal por la puerta del fondo. Ve por el pasillo y al llegar a la sala del fondo un vídeo nos separará de Ashley. **Apunta con el rifle a la cabeza de los conductores** y abre la reja para reunirte con Ashley antes de que la máquina se estrelle.

Sigue por la sala, rompe las cajas y los barriles y abre el cofre para coger el **Cáliz de la Reina**. Abre el armarito de la sala y coge un **Tablero de Ajedrez**. Sal por la puerta a la derecha y **ve a las Estatuas que brindaban**. Pon el Cáliz en la estatua de la reina, la de la izquierda.





Ve a la sala del Buhonero, pero en vez de entrar, **dirígete a la doble puerta** al final del pasillo. Al lado de la estatua del león hay **Munición** para la Pistola. **Haz que Ashley espere** y avanza por el pasillo con armaduras. Al pasar cerca dos de ellas atacarán a Leon; **presta atención a los botones** que aparezcan para esquivar los golpes. Luego, haz que Ashley te siga y ve a la siguiente sala. Coge la **Hierba Verde**, la **Munición** para la escopeta y el **Cáliz del Rey** en el pedestal central. Al hacerlo tres armaduras vendrán a por ti. **Haz que Ashley espere en una esquina** y lanza una granada o usa la escopeta para que salgan las Plagas de las armaduras. Luego lanza una Granada Cegadora y morirán en el acto (3). **En total son seis armaduras**, tres por asalto y estas te darán **6500 pesetas** al morir.

Salva antes de colocar el Cáliz del Rey en la Estatua. Se abrirá la puerta central. Sigue por el pasillo, rompe las **vasijas** y abre los armarios para coger **Munición** y **Dinero**. Salta por la ventana a la terraza para coger una **Hierba Roja**. Sube la escalerilla y sigue por la cornisa hasta un cofre con un **Candil Mariposa**. Retrocede hasta la puerta de la sala circular y sigue por la pasarela. **Volverán a raptar otra vez a Ashley...**

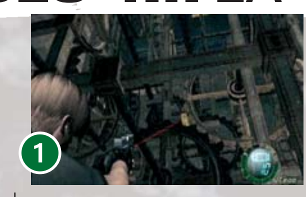
Ya con Leon, verás que le persiguen los parásitos que se hacen invisibles; vuelve al pasillo para tener más ventaja (4). Coge los **objetos** que lancen al morir y ve por la pasarela de la sala circular hasta el final. A la izquierda verás una **palanca**; acciónala y **dispara a las cadenas que sostienen el puente.** Cuando el puente haya bajado, dírígete hacia la puerta azul y crúzala para llegar a la torre.

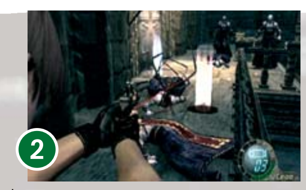
» CAPÍTULO 4.1: LA TORRE DEL RELOJ

Coge la **Munición** de la silla y habla con el **Buhonero**. Ve por el pasillo y cruza la puerta; en el exterior, rompe los **barriles** y observa la Torre del reloj...

Rompe la antorcha y coge la Espinela, apunta con el rifle y presta atención al escenario. **Cruza el puente** y avanza por las escaleras de la izquierda; corre, porque te lanzarán bolas de fuego. Deshazte de los tres monjes que vigilan la terraza y de los monjes de la catapulta. La esquina izquierda es un buen lugar para apostarte con el rifle.

Avanza al interior de la torre. Dentro **observa la maquinaria del reloj**. Unos bloques de madera impiden que funcione. **Apunta con la pistola a los dos bloques para romperlos** (1); sube por la escalerilla de la derecha y sigue por el pasillo del siguiente piso para coger **Munición** para la Pistola; sube al siguiente nivel. En una mesilla verás una **Hierba Verde** y un **Documento** de texto. Sigue por la derecha, **dispara al tercer bloque** para poner en marcha el reloj y acciona la **palanca**. Así se moverá el puente levadizo del exterior.





Baja por la escalerilla a los pisos inferiores, pero cuidado con los ballesteros. Antes de salir tendrás que vértelas con varios monjes a la vez, usa la Escopeta. Rompe las **cajas** y sal por la puerta doble. Verás a tres monjes con escudos avanzando hacia ti; deshazte de ellos y ve por el puente. Ahora aparecerán monjes por todas partes. El primero al que tienes que eliminar es al de los cuernos, que lleva un lanzacohetes (2). Al lado de la puerta de la torre encontrarás una **máquina de escribir**. Nada más entrar prepárate: tendrás que eliminar a dos Berserker... ¡y encima no pararán de aparecer monjes! Si no tienes el lanzacohetes o no lo quieres utilizar ármate de paciencia, porque no se abrirán las puertas hasta que no despaches a estos dos enemigos. **Usa las campanas para distraerles** y dejar su espalda al descubierto; despacha también a los Iluminados que aparecerán.

Se abrirá la puerta del fondo; antes coge una Hierba Verde, una **Granada Incendiaria** y **Munición**. Sigue por el pasillo y coge dos **Espinelas** de las estatuas a los lados de la escalera. Cruza la siguiente puerta y durante el vídeo **pulsa los botones** en el momento justo. Investiga esta zona. Junto a las estacas hay una **Lágrima de Índigo** y frente al **Buhonero** una **Corona Con Muescas**. Coge la **Hierba Amarilla** y la **Munición**.





Salva y sube la escalerilla; en el túnel coge una **Lágrima de Índigo**, una **Hierba Roja** (3) y una **Espinela**. Cruza la puerta y ve por el pasillo hasta la primera bifurcación a la derecha. **Investiga la bombona** y coge **Munición** y un **Spray de Primeros Auxilios** de la mesa central. **Investiga el ascensor** y sal. Avanza por el pasillo y entra en la siguiente sala para coger **Munición** para la TMP; sal y ve a la sala del fondo.

Ahora **un bicho intentará atacar**; se hace invisible y sólo verás su cola cuando te vaya a golpear. Aparecerán botones para esquivar los golpes. Coge **Munición** y una **Hierba Verde**. Ve por la pared de la derecha y acciona la **palanca** para restablecer la corriente (4).

Estarás encerrado con el bichito 4 minutos. Comprueba el interruptor de la puerta y **abre la compuerta**. Para acabar con él, ve a la **bombona de Nitrógeno Líquido** y túmbala, de esta forma congelarás al Verdugo y le harás más daño. Usa la Escopeta o la Magnum; **cuando se abra la compuerta usa las bombonas** igual que antes y dispara. Repítelo las veces necesarias hasta deshacerte de él. También puedes tumbar la bombona y apuntar con el lanzacohetes al cuerpo. **Procura que no se te acerque mucho** y pulsa los botones que aparezcan para esquivarlo.

Tras derrotarle, coge la **Joya de la Corona** y monta en el ascensor de la sala al principio. Fin del capítulo.

CAPÍTULO 4.2:

Coge la **Hierba Verde** del suelo y habla con el **Buhonero**. En la sala encontrarás una **Granada de mano**, una **Granada Incendiaria**, una **Espinela** y **Munición**. Podrás entrenar también en la **Galería de Tiro** la puntería y seguir con la colección de figuritas. **Salva la partida** y ve por la siguiente puerta.

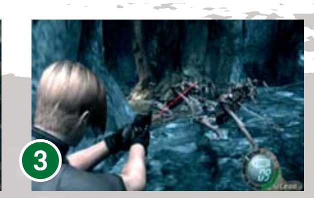
Avanza por el túnel y elimina a los dos Ganados que encontrarás junto a unas cajas. Rompe los **barriles** para coger **Munición** para la Pistola y coge de una de las vagonetas una **Lágrima de Índigo**. **Lee el cartel de aviso** unos pasos más adelante y sigue avanzando hasta una de las grutas de la mina y desde el piso superior en el que te encuentras elimina a todos los Ganados abajo con el Rifle o la Pistola 1, después recoge de la zona **Munición para la Escopeta**, una **Lágrima de Índigo**, unas **Barras de Oro** y **dinero** de un cofre.

Observa que hay unos cuantos interruptores en la gruta; acciona la **palanca** en el piso inferior al fondo para hacer que caiga una vagoneta. Sube al piso superior para **restablecer la corriente**. De nuevo baja al lugar de la vagoneta y **pulsa la palanca otra vez.** Mientras abres camino, aparecerán más enemigos que te pondrán las cosas un poco difíciles, sobre todo el ganado con motosierra que merodea por la zona. Para deshacerte de ellos, **ve a las escalerillas metálicas** al final de la gruta y desde arriba dispara a los que se vayan acercando 2. Una vez hayas bajado de la vagoneta, coge la **dinamita** y **úsala en la roca que bloquea el camino**. Sepárate para que no te alcance la onda expansiva y rompe los **barriles** para coger algún **objeto**. Avanza por la puerta que ha quedado al descubierto en la mina y prepárate para un doble combate contra dos gigantes.

Ve a la plataforma a la derecha de la sala; sube la escalerilla y usa la polea para bajar al lado opuesto. Acciona la **palanca** justo cuando uno de los gigantes esté sobre la plataforma circular en el centro. Ahora sólo tendrás que vértelas con un Gigante. Una buena estrategia es **subir a la plataforma, esperar a que te siga el Gigante, bajar con la polea y dispararle desde el otro lado**. Cuando le hayas hecho mucho daño tendrás que **escalar sobre su espalda y cortar la plaga** que sale a la altura de la cabeza. Si embiste contra Leon, espera el momento en el que aparezcan los botones para **esquivar el ataque**. Por lo demás, usa la escopeta, granadas... ¡y ármate de paciencia!


1

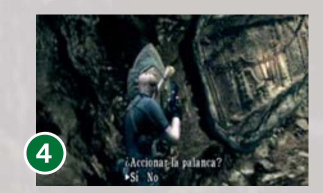

2


3

Ve a la doble puerta al fondo de esta sala circular y aparecerá tu peor pesadilla .Sigue por la puerta al final de la sala y **te adentrarás en el nido**. Avanza por el pasillo y **afina tu puntería** al llegar a la cueva; elimina al mayor número posible de bichos voladores y ve al **pedestal** en el centro para investigarlo. Coge la **Hierba Verde** y sigue por el pasillo a la derecha de la entrada a la cueva. En la curva podrás coger una **Granada Cegadora**; sigue adelante y coge en la primera bifurcación **Munición**. Da un giro de 180 grados; a la derecha **hay una pasarela de piedra** y a la izquierda una cueva, entra en ella, coge la **Hierba Verde** y acciona el **primer interruptor**.

Deshazte de los bichos que habrán aparecido en la salida de la cueva y tras deshacerte de ellos **avanza por la pasarela de la derecha**, recoge la **Munición** para la TMP y sigue adelante hasta ver una nueva cueva a la izquierda. Deshazte de los bichos que hay en el interior 3, recoge la **Hierba Verde** y acciona el **segundo interruptor**. Al hacerlo entrarán más bichos en tu busca.

Avanza por el camino a la izquierda de la gruta, y recoge del suelo **Munición** para la Pistola y pasado el puente, una **Hierba Roja**; después **entra en la puerta que ha quedado al descubierto.** Pulsa el **interruptor** y avanza por el pasadizo teniendo **cuidado con las rocas que caen del techo.** A mitad del camino, después de la segunda roca, encontrarás una **palanca** 4; acciónala para parar una de las rocas que te quedan por pasar. Cuando llegues al otro lado del pasillo **investiga el pedestal** para recoger la **Insignia Real**. Después **comprueba el pedestal para salir de esa zona**; así terminará el capítulo.



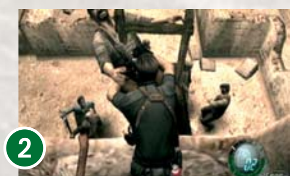
4

CAPÍTULO 4.3: LAS RUINAS

Rompe los **barriles** para recoger **Munición** y una **Hierba Verde**. Lee la **carta de Ada** en la puerta de la caseta y habla con el **Buhonero**. **Salva** y ve hacia las ruinas. Escóndete detrás del árbol y **usa el rifle** para eliminar a los Ganados que se esconden tras las piedras. Dentro de la zona de las piedras, coge a la derecha una **Espinela** y a la izquierda un cofre con **dinero**.

Sigue el camino y antes de subir por la escalerilla de la derecha **recoge del pozo** una **Lágrima Índigo** y de la pared de la izquierda un cofre de **dinero**. Arriba, rompe el barril en la plataforma superior. Salta. y rompe el barril al fondo para coger una **Granada Cegadora**. Entra en el edificio a la izquierda y gira la **palanca** al final de la sala . Así descubrirás la entrada de las ruinas.


1


2


3

Ve a la piedra y compruébala; luego sigue por el pasillo. Rompe las **cajas** y observa la estancia. Localiza a los Ganados para eliminarlos con el Rifle y la pistola. Antes de bajar a la excavación, **observa las ventanas** de la pared izquierda. Dentro hay un Ganado con motosierra 1. Apunta con el rifle desde la entrada. Sube por la escalerilla y prepárate: varios Ganados te seguirán. Espera a que suban por la escalerilla y antes de que lleguen arriba derríbala 2. También puedes esperar apuntando a la ventana. Puedes saltar por la ventana y apuntar con la Escopeta al grupo de Ganados 3. Mientras están recuperándose, **levanta la escalerilla** y sube hasta la sala. Cuando los derrotes, baja a coger los **objetos** que han dejado. Coge la **Llave de la Mina** del pedestal y baja la escalera. Un Ganado con motosierra aguardaabajo. Dispárale desde arriba para llamar su atención y ve a lo alto de la escalera para aúntar a la cabeza.

Antes de salir rompe los barriles y las cajas para coger una **Granada de mano** y una **Hierba Amarilla**. Sal a las ruinas, coge dos **Lágrimas de Índigo** y entra en la tumba bajo la entrada para coger el **Cetro de la Corona**. Ve a la puerta al final a la derecha, coge la **Hierba Roja** y usa la Llave en la puerta.

CAPÍTULO 4.3: LA MINA

Ve por el pasillo, rompe la **caja** en la pared izquierda del pasillo para obtener **Pesetas** y entra en la sala. El techo bajará y aparecerán las Plagas. Usa una **Granada Cegadora** y **dispara a los 4 interruptores rojos del techo.** Cuando la maquinaria se pare, coge la **Munición** y abre la tumba de la pared de la derecha para coger **dinero** de varios cofres.

Avanza por la siguiente puerta y baja las escaleras de caracol, rompe el **barril** y avanza por la siguiente puerta. Rompe los **barriles** y coge al otro lado una **Hierba Verde**. **Sube a la vagoneta**. Salta a la primera vagoneta y usa el rifle para eliminar a los ganados de la plataforma. Regresa al vagón central, **dispara a la palanca** y vuelve al primer vagón. Aparecerán más Ganados.

Saltarán desde las plataformas a las vagonetas: elimínalos con la escopeta o disparando a la cabeza con la pistola. En un punto aparecerán dos plataformas a cada lado y uno de los Ganados parará el vagón. Tienes dos opciones, o eliminar a todos los enemigos y recoger la **Munición** o **accionar la palanca** y **deshacerte de los enemigos mientras continúas**. Los más difíciles son los de la motosierra 1. Procura moverte por el último vagón y disparar desde allí. Encontrarás **maderos** que cruzan la vía de lado a lado. No dispares a los Ganados con motosierra y espera a que se golpeen contra ellos. Tú podrás esquivarlos **pulsando los botones** que aparezcan. Entra por la puerta al final y coge el **dinero** de los cofres Ve al centro de la sala y coge la **Piedra del Sacrificio**. Se abrirá una compuerta. Sube la escalerilla y coloca la Piedra en la puerta sellada. Monta en el **ascensor** y listo.

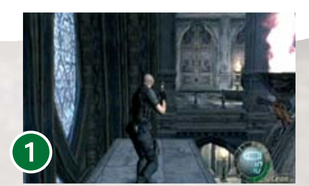

1

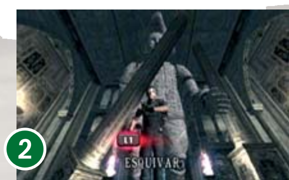
CAPÍTULO 4.4: LA CATEDRAL

Nada más entrar en la catedral te encontrarás con una **máquina de escribir** a la derecha y **Munición**.

Ve por el pasillo hasta ver una estatua gigante de Salazar. Cuando los monjes te descubran accionarán una palanca y **esconderán el puente bajo el agua**, accionando la mano derecha de Salazar a modo de ascensor. Sube la escalerilla de la derecha y desde allí elimina a todos los enemigos que puedas. Luego **colócate sobre la mano** y llegarás a un piso superior.

Deshazte de los Iluminados y rompe las vasijas para coger una **Espinela**. Acciona el **interruptor** para levantar una de las plataformas. **Baja en la mano** y salta a la pequeña plataforma central, acciona el **interruptor** de la estatua y salta en la mano izquierda para llegar al lado opuesto. Deshazte de los monjes, rompe las **vasijas** y acciona el **interruptor** 1 detrás de su cabeza (llegarás a él siguiendo el pasillo desde el piso medio). Ve al piso inferior y acciona la **palanca** para abrir la reja y **levantar la segunda plataforma sobre el agua**. Aparecerán más monjes para detenerte, deshazte de ellos y regresa a los pies de la estatua.Al avanzar por el puente, **la estatua de Salazar cobrará vida** y tratará de aplastarte. Para escapar, pulsa los botones que aparezcan. Sal por la puerta al final y ve por el siguiente puente; **sigue pulsando ✖** para correr delante de la estatua 2 y presta atención a los botones que aparezcan. **Haz que Leon escale sobre lo que queda de puente** y entra en la torre.


1

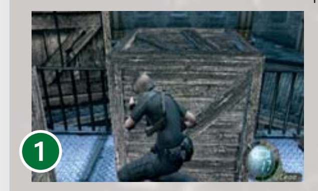


2

CAPÍTULO 4.4: LA TORRE

Durante la escena, **presta atención a los botones** que aparezcan. Luego, ve por el pasillo a la izquierda, detrás de las caja, para coger de un cofre una **Hierba Amarilla** y **Munición**.

El ascenso por las escaleras será complicado. Al llegar al **segundo tramo** empezarán a lanzar barriles. **Puedes esquivarlos** metiéndote en las terrazas a la izquierda de la escalera. Desde el segundo piso, una vez hayas eliminado a los Iluminados de la zona, puedes disparar al monje que lanza los barriles; **sube la escalerilla y prepárate para otra oleada** de monjes. Usa el rifle para deshacerte en el tercer piso del monje que lanza dinamita. Baja al piso inferior y elimina al cabecilla del grupo para obtener **5500 pesetas**.


1


2

Sube de nuevo y cruza por la plataforma de madera para recoger **Munición**, una **Granada Incendiaria** y una **Hierba Verde**. Para que funcione el ascensor de este nivel tendrás que vaciarlo. **Empuja las cajas** (1) y acciona el **interruptor** del montacargas.

Durante la subida tendrás que deshacerte de varios monjes. Usa la Escopeta. Cuantos más caigan sobre el ascensor, menos subirá; incluso puede que baje. Tendrás que darte prisa... Arriba, rompe los **barriles** para coger **Munición** y ve por la plataforma de madera. Al llegar al final, y antes de subir al ascensor, investiga en la zona de la derecha; verás un **cofre** en una planta más baja. Salta para coger un **Brazalete de Oro**. Sube en el ascensor y ve por las escaleras. Antes de entrar por la puerta de la izquierda coge **Munición** de la mesa (2), **habla con el Buhonero y salva**. Ahora te enfrentarás a Salazar.

Salazar tiene tres partes a las que atacar: dos tentáculos y un ojo. Atacar a los tentáculos no sirve de mucho, así que equipa la pistola y apunta al ojo. Si has mejorado este arma, un par de disparos serán suficientes para que se revele la figura de Salazar. Cuando esté a la vista, equipa el arma que más hayas potenciado y dispara varias veces sobre él. Su forma de atacar es cogerte con los tentáculos y lanzarte al piso superior o, si estás arriba, morderte con otro tentáculo que saca de debajo del ojo. Si te muerde estarás perdido, así que **no te quedes parado**.

La mayoría de los ataques de los tentáculos se pueden esquivar: presta atención a la pantalla para pulsar los botones. Si andas mal de vida o de Munición, encontrarás **barriles** en el piso inferior. Eso sí, también encontrarás unas cuantas Plagas que intentarán poseerte... ¡una buena Granada Cegadora y listo!

Recoge tu **recompensa**, rompe los **barriles** que hayan quedado y sal por la puerta que ahora está desbloqueada. Avanza por el pasillo hasta encontrarte con el **Buhonero**; mejora las armas, recoge la **Munición** de la mesa, **salva la partida y sigue por la puerta azul**. Al llegar al embarcadero verás un vídeo y terminará el capítulo.

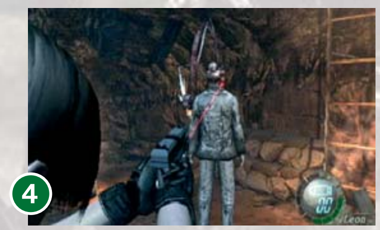
CAPÍTULO 5.1: LA ISLA


1


2



3


4

Avanza por el sendero marcado; al entrar en la cueva, antes de seguir por la derecha, ve por la izquierda. **Trepa por la montaña** para coger de una **Esmeralda**.

Avanza por el puente y al llegar a la zona de las casas verás un vídeo. Antes de seguir más, **apunta a la gran linterna y dispara para que no te descubran**. Avanza por el lado de la izquierda para hacer que salga un soldado "poseso" con metralleta (1). Retrocede y, una vez hayas saltado a la zona de las cajas (al principio), apunta con el Rifle a este enemigo. Después, elimina a los soldados (2). Ten **cuidado con los que llevan táser**, porque te harán bastante daño si consiguen acercarse.

Cuando deje de sonar la música investiga la zona. Coge de las **cajas metálicas Munición** y de las dos **casetas** de la zona de la izquierda una **Hierba Verde** y **Munición** para la TMP.

Investiga la puerta por la que se llevaron a Ashley y retrocede hasta el edificio con la munición para la TMP. **Sube la escalerilla del exterior y mueve el espejo de la azotea para que se refleje en otro a la derecha** (3). Regresa ahora al edificio del principio; sube la escalerilla, recoge la **Munición** para la Magnum y **mueve el espejo de la azotea**. Tendrás que girarlo hacia la derecha para que el rayo alcance la luz naranja del pilar a la derecha de la puerta. La puerta se abrirá. Prepárate para más soldaditos.

Al entrar en la **cueva,** coge **Munición** frente a la puerta. Avanza por el camino a la derecha y, antes de entrar en la siguiente cueva, **presta atención a la pantalla para esquivar a tiempo una roca**. Sigue el camino teniendo cuidado con los enemigos (4) que encontrarás en el interior; rompe los **barriles** que te encuentres y sube la escalerilla en la pared de la derecha.

CAPÍTULO 5.1: LOS ACANTILADOS

Esta zona será complicadas, de modo que vigila bien tu espalda. Antes de avanzar, investiga las **cajas** de madera para recoger una **Esmeralda**.

Nada más salir, deshazte con el rifle del Ganado que espera tras el pequeño muro a la izquierda. Avanza por la derecha y, antes de entrar en la cueva, **utiliza el Rifle para romper la lámpara que vigila los movimientos**. Ahora sí, entra en la **cueva** por la derecha; recoge la **Munición** que verás sobre una mesa y adéntrate por las grutas. En el interior encontrarás varios enemigos armados. Desde la bifurcación avanza por la izquierda; recoge una **Hierba Roja** y sigue el camino. **Dispara al barril rojo** para que se desbloquee el camino de piedras y recoge del **cofre** sobre la roca un **Lince Dorado**.

Sal de la cueva y, tras las cajas, deshazte de todos los enemigos que veas. **Ten cuidado con los soldados con dinamita y con el que lleva el lanzacohetes.** Si te deshaces de estos dos, los demás estarán chupados.

Con el camino medianamente libre, entra por la cueva en la roca de la izquierda. Al final del camino podrás recoger **Munición** y una **Hierba verde**. Si quedan enemigos en el sendero inferior, dispara a los **barriles** de la izquierda para que exploten y se lleven por delante a unos cuantos. Al final del sendero cuesta arriba encontrarás una puerta y un **interruptor**; púlsalo y **salva la partida** en la máquina que encontrarás dentro. Habla con el **Buhonero** para comprar nuevos objetos. Avanza por el pasillo y elimina con el rifle al Ganado que está en una plataforma a la derecha del sendero y a los tres de abajo. Entra por la puerta a la izquierda.

Abre la taquilla izquierda para coger un objeto y ve por el pasillo a la derecha; al doblar la segunda esquina verás un contenedor con una **Granada Incendiaria**. Abre la puerta de la izquierda (la despensa) y **deshazte del tío con máscara** de dentro (1). Coge de la estantería una **Hierba Verde** y abre el maletín para coger **Munición**.


1


2


3

Sigue por la cocina y observa las piezas de carne colgadas del techo. **Justo enfrente hay un horno** (2); ten cuidado porque al doblar la esquina otro enemigo saldrá envuelto en llamas y si te coge... Cuando veas que sale el ser envuelto en llamas dispara inmediatamente con la escopeta para que retroceda y deja que se queme. Antes de salir por la puerta recoge del fregadero una **Granada de Mano**.

Avanza por el siguiente pasillo con la Escopeta preparada y tras doblar la segunda esquina **deshazte del soldado con hacha**. Oirás la voz de Ashley pidiendo ayuda. Baja las escaleras a la izquierda y verás a un arquero y a otro gigante con hacha. Utiliza la escopeta para deshacerte de ambos rápidamente y prepárate para recibir a otros dos Ganados por la espalda. Con la zona limpia, avanza por la izquierda para encontrar dos barriles con una **Hierba Amarilla** y otro **objeto**. En una de las esquinas de la sala verás un maletín con la **Piedra Roja de la Fe**.

Sube de nuevo las escaleras y cruza la puerta en frente. Recoge la **Munición** y avanza por al derecha. Un vídeo nos mostrará a Ashley... Continúa por la puerta de la izquierda. Abre un cajón de la pared de la izquierda para obtener **Munición**. Sigue hasta la esquina al final del pasillo; desde una compuerta a la derecha dos enemigos lanzarán cartuchos de dinamita (3). **Colócate detrás del muro y desde allí apunta a sus manos** cuando se abra la compuerta. Luego vendrán dos arqueros y uno normal. Deshazte de ellos con el rifle y recoge de uno de los cajones una **Esmeralda**. Retrocede por el pasillo y entra en la abertura a la izquierda para hablar con el **Buhonero**. **Rompe la vitrina** para recoger **Munición** para el Rifle y entra en la **Galería de Tiro** para conseguir nuevos premios.

Tras unos cuantos disparos en la galería, regresa a la zona de la compuerta. A la derecha hay una **Hierba Roja** y a la izquierda está la salida. Recoge a la izquierda la **Hierba Verde** y **salva la partida**. Por último, rompe la **caja** de madera para conseguir un **Reloj de Bolsillo**.

» CAPÍTULO 5.1: EL CONGELADOR

Sube las escaleras a la derecha de la máquina de escribir. En la bifurcación, avanza por la derecha, **abre la reja** y verás un maletín con una **Esmeralda**. En el armarito rojo hay **Munición**. La puerta del congelador y la del final del pasillo derecho están cerradas. Vuelve al pasillo principal y ve por la izquierda. En el primer armario rojo hay una **Granada**. Sigue avanzando. En una estantería verás una caja con **Munición**. Entra por la puerta al final del pasillo. Al adentrarte en la sala saltará un vídeo. **Acércate a la puerta de la derecha para activar el sistema**. Tendrás que **mover las flechas de colores** en este orden: una vez la azul, dos veces la verde y tres veces la roja (1). Entra en la sala y recoge encima de la camilla un **Documento, Munición** y la **Tarjeta de Acceso a la Cámara Frigorífica**.

Retrocede a la puerta congelada. Te seguirán dos Regeneradores. No puedes hacer, así que **usa la tarjeta para abrir la puerta.** Investiga la sala y coge la **Munición**. Entra en la sala de la derecha y c**omprueba la máquina para reprogramar la Tarjeta de Acceso**; tendrás que cambiar los datos. **Apaga el dispositivo** criogénico en la pared de la derecha y avanza por la sala. **Rompe las ventanas congeladas** para coger la **Hierba Verde**. Busca un pasillo detrás de los cuerpos congelados y abre la compuerta para obtener la **mira Infrarroja**. Esto hará que uno de los Regeneradores dentro de la sala cobre vida. Equipa inmediatamente la Mira en el rifle y apunta fuera del pasillo al enemigo. **Dispara a los puntos rojos** para deshacerte de él y obtendrás una recompensa de **5000 pesetas**.

Sal de la Cámara Frigorífica y avanza hacia el pasillo donde estaba el maletín; da un giro de 180 grados y apunta hacia el Regenerador en el pasillo. Tras deshacerte de él avanza hasta la puerta al otro lado, da un giro de nuevo de 180 grados y deshazte del segundo Regenerador. Avanza hasta la zona donde accionaste el panel de colores y elimina a otro Regenerador más. Luego **rompe la vitrina** al lado de la camilla para obtener una **Esmeralda**.
Regresa a la zona del congelador y **utiliza la nueva Llave en la puerta al final** del pasillo. Recoge la **Munición** y cruza la puerta para llegar al Vertedero. **Utiliza las palancas de control** para lanzar a los Ganados en la fosa de la basura (ayúdate de la sombra del brazo mecánico). **Sólo podrás utilizar el brazo tres veces**. Si te has dejado alguno aparecerá por la puerta de la izquierda: espera a que asome la nariz.

Sal por esa puerta y baja las escaleras. Al lado de los contenedores de basura hay una **Hierba Verde**; investiga el que está más cerca de la puerta para obtener una **Esmeralda**. Avanza por la puerta a la izquierda y recoge una **Hierba Amarilla** y una **Granada**. Ve por la siguiente puerta. Avanza por el pasillo siguiendo los gritos de Ashley; abre el armarito rojo para conseguir **Munición**. Al doblar la esquina una escena nos mostrará quién custodia la puerta. **Equipa la Escopeta y acaba con ellos.**

Luego acércate a Ashley para tranquilizarla y entra por la puerta a la izquierda de la celda. Baja las escaleras y abre la puerta para llamar la atención de los Ganado-soldados que están dentro. **Retrocede hasta la escalera** y elimínalos uno a uno, según vayan saliendo por la puerta. Entra en la sala por si queda alguien, coge la **Granada Cegadora** de la derecha y baja las escaleras. Investiga las **taquillas** para recoger algún **objeto** y sal por la puerta. Avanza hasta la puerta al final del pasillo para coger una **Hierba Verde** y salvar.

Después entra en la puerta a la izquierda. Te enfrentarás contra uno de los Plagas más duros de todo el juego. **Lanza una Granada Incendiaria para deshacer su escudo** y a la mayor parte de las plagas que lo poseen **y a continuación dispara con el Rifle y la mira infrarroja a las Plagas**. Recoge la **Tarjeta de Acceso al Almacén** e investiga la zona para recoger **Balas** de una Camilla y **Munición** de un maletín en una vitrina. Sal dentro de la zona con las lámparas y **rompe las vitrinas** para recoger una **Hierba Verde** y una **Hierba Roja** y al otro lado **Munición**. Rompe las lámparas centrales para recoger una **Esmeralda**.

Antes de ir a la zona donde espera Ashley, cruza la puerta a la izquierda de la sala. Da unos pocos **pasos por el puente y dispara a los 6 cuervos** que se encuentran apoyados en las vigas



para obtener **ítems**. Al final del puente verás al **Buhonero**; rompe también los **barriles**. Usa el ascensor para llegar a una torre. Ve a la izquierda para coger una **Hierba Verde** y luego a la derecha para entrar en una sala de control. Tras el vídeo recoge la **Munición** y ve a la celda de Ashley.

En el camino encontrarás varios enemigos en las escaleras. Deshazte de los arqueros con el rifle y luego de los demás. **Utiliza la tarjeta de acceso en la celda de Ashley** y avanzar por la sala hasta dar con ella.

» CAPÍTULO 5.2:

Coge la **Munición**, ve a la salida y hazte con el **avión de papel**. **Haz que Ashley espere** en su celda mientras limpias la siguiente sala. Usa la Escopeta cuando veas a varios agrupados.

Ve por la siguiente sala y deshazte de los tres enemigos. Aparecerá un cuarto y os encerrará. Deshazte de él y **presiona el botón del panel de control** para abrir la puerta. Más compañía. Apunta, dispara y ve por la puerta a la **sala con los contenedores de basura**. Ve a la fosa y Leon y Ashley se tirarán al vacío. **Ve a la reja y usa la palanca para abrirla.** Uno de los prototipos de Regeneradores volverá a la vida. **Haz que Ashley se esconda en el contenedor** y **dispara al barril rojo** cuando pase cerca. Haz que Ashley vuelva y cruza la siguiente reja. **Empuja la gran caja metálica roja** con ayuda de la niña para crear un puente (1). **Vuelve a esconder a Ashley en el contenedor** y observa la pared de la izquierda. A través de la rejilla se ve el otro lado de la sala; retrocede y verás otro Regenerador. Usa el rifle para apuntarle por la espalda y deshacerte de una Plaga (2). Espera a que vaya a por ti y **lánzale una Granada Incendiaria**. Después apunta a los bichos con la mira infrarroja para matarle.

Cruza el puente y coge cerca de la basura Munición y una **Hierba Verde**. Ve por donde estaba el segundo enemigo; **empuja con Ashley la segunda caja roja** y entra en la zona. Al pasar la siguiente puerta, haz que Ashley te espere mientras eliminas a los 3 enemigos de la planta incineradora. Ve por el pasillo, coge la **Munición** y al doblar la esquina la **Hierba Verde**. Abre la puerta y ve a la zona con el **tonel de lava**. No pararán de aparecer enemigos. Quédate pegado a la pared, cerca de Ashley para que no la pase nada. Elimina a los tres gigantes con la escopeta y a los demás con la pistola.

Ve a la sala de control y coge una Hierba Roja y **Munición**. **Investiga el panel de mando** para mover la bola de acero. **Haz que Ashley accione la palanca tres veces** y quedará al descubierto una puerta. Ignora a los enemigos y cruza la doble puerta. Avanza un par de pasos, la compuerta al fondo se abrirá desvelando un Regenerador. Dispara con el rifle a las plagas y sigue. En la puerta a la derecha del pasillo hay una **Granada Incendiaria** y **Munición**. Regresa al pasillo y sigue hasta que la música te alerte de otro Regenerador. Ve por el pasillo izquierdo y espera a que



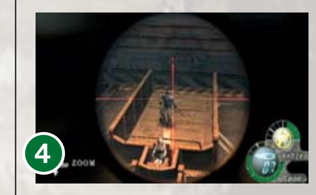




aparezca para dispararle. Entra por la puerta al final del pasillo a la izquierda y coge **Munición** y una **Hierba Verde**. Acciona el **interruptor** de la esquina derecha para abrir una compuerta al final del pasillo. Ve a ella y **envía a Ashley para que la abra desde el otro lado**. Coge una **Hierba Amarilla** en el pasillo y entra por la puerta a la derecha. Coge la **Hierba Roja** y **salva**.

Sal al pasillo e investiga la doble puerta. Necesitas a Ashley para pulsar los dos interruptores. Haz que espere al lado de una de las palancas y coloca a Leon en la otra. Al comprobarlo aparecerán unas luces rojas sobre la puerta (3). **Cuando llegue a la luz central, acciona la palanca** para que se abra la puerta y llegar a un garaje. Rompe las cajas, coge la **Munición** y monta en el bulldozer. Cuando Ashley empiece a conducir, equipa tu pistola y da media vuelta. Varios Ganados intentará subir al vehículo. Deshazte de ellos y espera a que llegue un camión para embestirte. Saca la escopeta y **dispara al motor**.

Deshazte de los enemigos y prepárate para otra incursión del camión en llamas. Usa la escopeta para que pare. Al llegar al final de la carretera verás un vídeo. Salta del bulldozer y ve por la **escalerilla** de la izquierda. Deshazte de los enemigos y equipa el rifle con la mira normal (4). Coge los **ítems** de la zona y acciona el **interruptor** del centro para que funcione el ascensor. Limpia la zona, regresa con Ashley y se activará la plataforma.



Arriba prepárate para otra oleada de enemigos. Vigila la parte trasera del vehículo hasta que oigas a Ashley, entonces equipa la Escopeta y da media vuelta para **disparar al motor** de otro camión (5) para que explote antes de chocar con Leon y Ashley. El bulldozer se empotrará contra uno de los edificios. Tras la escena avanza por la puerta y coge **5000 pesetas**, una **Granada**, una **Piedra Verde del Juicio** (insértala en el Lince) y un cofre con **Dinero**. **Habla con el Buhonero y salva la partida**. Sólo te queda cruzar la puerta a la izquierda.



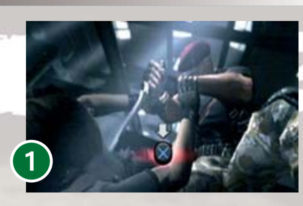
» CAPÍTULO 5.3: LA SALA DE MÁQUINAS

Ve por la puerta. Verás a Ada en una escena... Antes de bajar las escaleras recoge **Munición** para la Escopeta siguiendo el pasillo. Coge la **Hierba Verde** en la planta baja y entra en la **sala de calderas** por la puerta de la izquierda. Habrá unos cuantos enemigos.

Entra en la pequeña sala a la derecha y coge una Granada y un cofre con **dinero**. Sube la escalera de la izquierda y recoge de una de las taquillas **Munición**. Cruza la puerta enfrente de la escalera y ve por el pasillo. Llegarás a una zona abierta. Coge el cofre de **dinero** y usa el **ascensor** de la derecha.

Sigue por la plataforma metálica hasta que salte un vídeo. Tendrás que esquivar los ataques del comandante. Cuando Leon esté desarmado en el suelo, tendrás que machacar los botones que aparezcan en pantalla para que Krauser no te mate (1).

Sigue por la plataforma metálica hasta una escalerilla por la que bajar a la izquierda. Entra por la puerta y llegarás a un pasillo de gran seguridad. Avanza unos pasos, **aparecerán unos rayos láser** que podrás esquivar fácilmente; después otros que podrás esquivar cuando formen un triángulo; a continuación otro grupo que podrás esquivar presionando L1 y R1 en el momento justo. Acto seguido aparecerán a los lados del pasillo unos receptores, ve hacia ellos y pulsa los botones que aparezcan para esquivar los rayos (tendrás que esquivarlos dos veces). Usa el **interruptor** junto a la puerta y esquiva los últimos rayos; gira 180 grados para verlos (2). Cuando esté abierta la puerta entra en la **sala del trono**. Dispara en el techo sobre la puerta por la que has entrado para obtener un **Tocado**. Coge del trono una **Esmeralda** e investiga el asiento... Cruza la puerta detrás del trono y usa el ascensor.





» CAPÍTULO 5.3: EL SÓTANO

Avanza por el pasillo y baja las escaleras. **Investiga el hueco** bajo la escalera para recoger una **Hierba Verde** y una **Esmeralda**. Sigue el pasillo y entra en la cueva a la derecha para encontrarte con el **Buhonero**, con un **punto para salvar** y un **Documento**. Abre la puerta junto a la máquina para coger una **Hierba Roja**. Avanza por la puerta al fondo del pasillo y prepárate...

Avanza por el túnel hasta ver un entrante a la izquierda. Cruza la verja rota para recoger una **Hierba amarilla**, cruza el túnel y adéntrate en las cuevas. Tendrás que atravesar una especie de **laberinto**; avanza hasta la sala de control a la izquierda de la cueva.

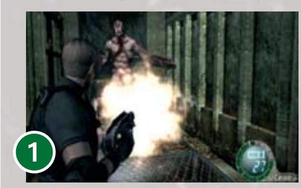
Tras el vídeo tendrás que intentar que Ello no te haga daño (1) mientras disparas a las bombillas verdes a la derecha de dos compuertas metálicas: dejarán al descubierto un **interruptor** cada una. Al activarlos tendrás que **cruzar la doble puerta roja antes de que se agote el tiempo**. Y todo seguido por Ello... Presta atención a la pantalla para **pulsar los botones en el momento justo** y cuando lo tengas delante, usa la escopeta. Ya al otro lado de la plataforma **tendrás que repetir lo mismo**, dispara a las bombillas verdes del techo (2) para descubrir dos **interruptores**. Púlsalos para abrir la doble puerta roja. **En el tercer compartimento gira a la derecha para encontrar el primer interruptor**. Al pulsarlo, Ello aparecerá tras Leon y adoptará una forma... peligrosa. Avanza por el túnel azul en busca de la luz verde que disparar, retrocede para pulsar el **interruptor** y avanza de nuevo por el túnel para encontrar la **puerta roja**. Utiliza ✖ para saltar sobre el gancho. Llegarás a otra cueva con un montón de **objetos** en el suelo. Ve al fondo para el verdadero enfrentamiento contra Ello.

Tras el vídeo, corre a la izquierda, usa la palanca para abrir la reja y rápidamente acciona la palanca al otro lado para cerrarla. Retendrás al bicho y podrás disparar tranquilo. Utiliza tus armas más potentes mientras está al otro lado de la reja. Llegará un momento en el que desaparezca bajo el suelo; prepárate para esquivar sus ataques. Vuelve a usar las rejas para retenerle y dispararle. **Dispara a los barriles rojos** para que exploten cuando esté pasando y hacerle más daño.

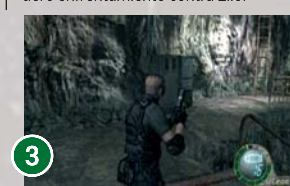
Recoge las 50000 pesetas de recompensa y los **ítems** de las cuevas. Retrocede hasta la pequeña puerta en la roca y **avanza por el túnel hasta ver unas escaleras**. Recoge la **Hierba Verde** y sube a la plataforma de la izquierda para llegar al otro lado del abismo; recoge la **Hierba Verde** y retrocede cruzando el precipicio. Sube la **escalerilla** a la derecha (3). En la nueva sala, abre el armarito para recoger una **Granada de Mano** y sal. Avanza lentamente hasta el **barril** y rómpelo para recoger algún **objeto**. Después equipa el rifle con la mira te-lescópica y **apunta al barril más cercano al grupo de Ganados para que explote**. Baja para recoger los **objetos** que han dejado y elimina a los que se hayan escondido.

Rompe los barriles y las cajas de la zona y entra en la tienda de campaña. Verás una **escalerilla** que baja a las minas; una vez abajo, **dispara al objeto que brilla en el techo** para obtener una **Esmeralda**. Sigue las vías de vagonetas y entra en un pasillo a la derecha para coger la **Piedra Azul de la Traición**.

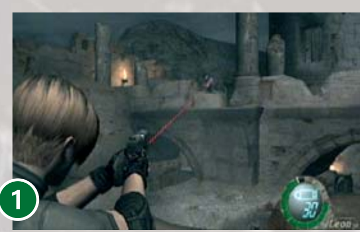
Sigue y entra en un pasillo a la izquierda para coger **Barras de Oro**. Avanza y **habla con el Buhonero. Salva** y practica en la galería de tiro para completar la colección de figuritas. Recoge el **Documento** junto a la máquina y sube por la escalerilla.

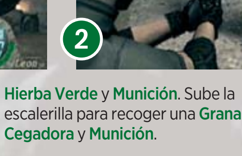
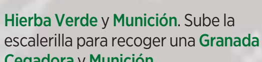

1

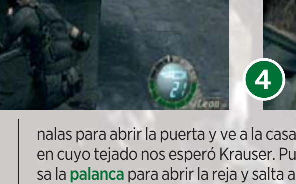

2


3

» CAPÍTULO 5.3: LA FORTALEZA


1



2


3


4

Arriba, rompe el **barril** de detrás y avanza hasta la doble puerta. Continúa por el borde del precipicio, rompe el **barril** de la izquierda y coge una **Hierba Verde**. Salta al piso inferior y avanza por la zona de antorchas. Al final del camino un vídeo nos mostrará a **Krauser**. Comenzará un enfrentamiento. Dispara con la pistola y **esquiva sus minas** (1). Avanza hasta la puerta al fondo y espera a que te siga. Dispara mientras esté a tiro y cuando se acerque con el cuchillo, haz lo mismo. Repítelo hasta que lance una Granada y desaparezca. Podrás recoger una **Hierba Verde** y **Munición**. Sube la escalerilla para recoger una **Granada Cegadora** y **Munición**.

Cruza la puerta y volverás a encontrarte con Krauser. Usa la misma técnica hasta que desaparezca. Coge la **Munición** y sigue por las ruinas. En la bifurcación ve por la derecha. Te esperará en el tejado del edificio de enfrente. **Esquiva las granadas y al acercarte volverá a intentar un cuerpo a cuerpo** (2). Entra en el edificio y coge un **Spray** y una **Granada** de los barriles. Sube la escalerilla, coge otra **Granada** de los barriles y salta al piso inferior. Vigila tu espalda de otro ataque del soldado. Avanza por el camino detrás de la casa, recoge la **Hierba Verde** y sube la **escalera de caracol**. Arriba saltará un vídeo y obtendrás la **Pieza de la Bestia Sagrada: Pantera**. Comenzará un enfrentamiento contra Krauser. Esquiva las granadas, recoge la **Hierba Roja** y la **Munición**. Cuando le hayas hecho mucho daño, lanzará otra Granada Cegadora y **aparecerá una estatua**. **Empújala hasta el interruptor detrás del medio muro** (3) y se abrirán las rejas que escondían las **palancas**. Acciónalas para abrir la puerta y ve a la casa en cuyo tejado nos esperó Krauser. Pulsa la **palanca** para abrir la reja y salta al piso inferior. Coge la **Hierba Verde** y la **Munición** y ve por el pasillo de la derecha, eliminando a los robots (4). Sigue hasta ver a Krausser en lo alto de una torre. Respóndele y verás un vídeo.

Al entrar en la torre quedarás atrapado. Coge la **Hierba Amarilla**. y sube hasta **llegar al tejado**. Ve por la izquierda para coger **Munición** y una **Hierba Verde**. Vuelve y ve por la pasarela a la derecha para coger la **Pieza de la Bestia Sagrada: Águila**. Sólo te queda la de Krausser. Durante la escena que vendrá ahora, **pulsa los botones** para esquivar su golpe. Si no, pulsa repetidamente ✖ para escalar a la torre. **Equipa la Magnum y dispara a la cabeza y a las piernas.** Cuando se acerque, usa el cuchillo. Esquiva sus ataques y, al derrotarle, coge la **Pieza Serpiente**.

Al acabar con él continuará la cuenta atrás; baja la escalerilla y ve por la puerta abierta. Salta al piso inferior y **pon las 3 piezas en el panel** para que aparezca tras las rocas una puerta. Crúzala.

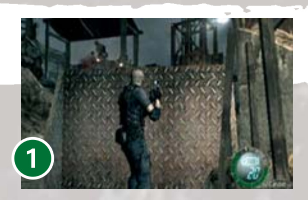
» CAPÍTULO 5.4: A LA BASE

Coge la **Hierba Verde** y graba la partida. Avanza mientras se suceden los vídeos y sigue hasta que uno de los malos te descubra y se ponga a disparar con la metralleta. **Busca refugio** y que el helicóptero se encargue de él. Entra en la **cabaña** a la izquierda para coger **Munición** y rompe los **barriles** junto a la primera casa.

Desde la bifurcación ve por la derecha. Espera a ver un vídeo y **escóndete detrás del panel metálico** hasta que el helicóptero se deshaga de los de la torre (1). Ve allí y coge los **objetos** que hayan dejado; en la plataforma superior hay una **Hierba Verde**. Vuelve a la zona por la que salen los enemigos; verás unos **sacos** a la derecha. Salta sobre ellos y coge la **Granada**. Elimina a los Ganados, salta al otro lado y **espera a que el helicóptero derribe la torre**. Encontrarás un **barril** en un cobertizo con **Munición**. Sube las **escaleras** y gira a la derecha para ir a la torre metálica. En el puente te volverán a disparar. **Escóndete** y que el helicóptero se encargue.

Entra en la torre para coger Munición y una **Hierba Verde**. Sal por una puerta a la derecha para coger una **Granada Cegadora** y baja la escalerilla para entrar en una cueva. Deshazte de los enemigos y sigue para coger de un **barril** una **Hierba Amarilla**; sube la rampa y llegarás a la torre.

Vuelve a entrar y abre la compuerta a la izquierda. Al dar unos pasos aparecerá a la izquierda un tío con metralleta. Usa el rifle y baja las escaleras de la izquierda para coger **Munición** tras el muro de madera a la derecha. Ve por las **tiendas de campaña** a la izquierda (tienes que saltar a un piso inferior) y coge de la zona: **Barras de Oro**, una **Hierba Roja**, **Hierba Verde** y **Munición** para la TMP. Sube la **escalerilla** y ve a la torre. Sube las escaleras a la derecha y déjate caer con la polea hasta donde cayó el Ganado con la Metralleta. Coge la **Granada de Mano** y salta a la plataforma inferior para pulsar el **interruptor**. Salta de nuevo y ve por la compuerta abierta.


1


2

Deshazte de los enemigos y entra en la base. Las puertas se cerrarán y quedarás atrapado entre dos ametralladoras. **Corre hacia los sacos** y cuando las máquinas dejen de hacer el barrido, entra en el túnel de la izquierda y sube la escalerilla. No dejarán de venir enemigos: avanza corriendo...

Arriba, escóndete tras la plancha metálica hasta que el helicóptero se deshaga de las torretas. Ve por la pasarela a la derecha para coger **Munición** y accionar un **interruptor** para abrir la puerta inferior. Salta a la zona central, elimina a los enemigos y coge una **Hierba Verde** y **Munición**. Sube por la escalerilla para llegar al otro **interruptor** y poder accionarlo. Cuando esté la puerta abierta, salta de nuevo a la planta inferior y cruza al otro lado.

» CAPÍTULO 5.3: EL TEMPLO



1



2



3



4

Tras avanzar un poco verás un vídeo. Cuando recuperes el control, recoge de la zona en ruinas dos **Esmeraldas**, en un pilar cada una, y un **Spray** en un barril. Entra por la puerta al fondo. Avanza por el camino y **baja hasta el túnel**. Tras la escalerilla hay un **Colgante Perla**. Avanza a la siguiente sala y verás un intrigante vídeo... Sigue por esta nueva sala y cruza la siguiente puerta; avanza por el pasillo hasta la siguiente sala a la izquierda. Por fin podrás **salvar la partida**.

Recoge de la mesilla Munición y del armarito de la pared del fondo **Munición** para la Escopeta. En una estantería en el lado contrario coge una **Granada Cegadora** y de un pasillo a la derecha (1), una **Hierba Amarilla**. Examina el contenedor rojo a la izquierda del pasillo y **prepara el rifle con la mira infrarroja** para enfrentarte a un Regenerador. Puedes usar Granadas Incendiarias para terminar con más Plagas.

En la celda de la derecha (2) **hay Munición** y una **Hierba Roja** al final del pasillo. Avanza hasta la pared de la izquierda de la escalera para escalar hasta la puerta. Ya fuera de la cárcel, baja las escaleras, coge una **Hierba Verde** a la derecha y **rompe la caja** para obtener **Munición** o **Dinero**. Avanza por el pasillo y al doblar la esquina deshazte de los enemigos que esperan tras los sacos (3). Desde esa posición, **espera a que se vayan acercando** y podrás eliminarlos uno a uno. Frente a las escaleras verás una garita situada en una plataforma superior. Bajo ella hay **barriles** con una **Granada Incendiaria**, una **Hierba Verde** y **Munición** para la Escopeta. **Dispara a los barriles rojos** cuando los Ganados pasen cerca.

Sube la escalerilla para llegar a la garita y coge una **Granada**. Ve por la pasarela en el primer nivel para eliminar a los enemigos que falten y abre la **taquilla** de la última sala para coger **Munición** de la pistola. Sube la siguiente escalerilla y entra en el cuarto para coger **Munición, dinero** y **Barras de Oro**.

Salta por las escalerillas para recoger una Hierba Roja y en la planta baja, avanza por el pasillo a la izquierda. Al intentar salir un montón de enemigos te pondrán las cosas difíciles. Usa la recortada y las granadas cuando se agrupen (4). **Uno de los enemigos dejará la Tarjeta de Seguridad**. Ve a la garita del principio e inserta la tarjeta en el panel subiendo la segunda plataforma. **Activa los dos interruptores de las garitas** de la primera planta para abrir la puerta al final del pasillo. Ve por la puerta tras bajar las escaleras, deshazte de los dos Ganados con escudo y coge la **Munición** para Escopeta del armario de la pared de la izquierda. Sigue el pasillo y cruza la puerta para, por fin, rescatar a Ashley. Tras el vídeo, **avanza por la doble puerta y habla con el Buhonero**; verás dos **barriles** con **barras de Oro** en un pasillo a la derecha. Coge también una **Hierba Verde** y un **Documento**.

Ve a la siguiente zona por la doble puerta para acceder a la **Sala de Extracción. Haz que Ashley espere cerca de la puerta y deshazte de los enemigos.** En la bifurcación, sigue el camino de la derecha hasta la sala donde rescataste a Ashley; **sube la rampa para coger de la sala de control Munición** para la Magnum y una **Hierba Roja**. **Retrocede al pasillo de las tuberías** en las paredes y continúa por la siguiente puerta...

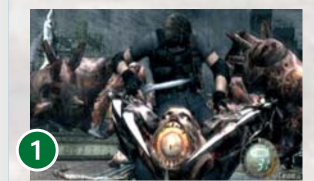
» CAPÍTULO FINAL

Salva, sube las escaleras y coge una **Hierba Amarilla**, **Munición** y un **Documento**. Cruza la puerta y coge la **Hierba Verde**. Rompe las **cajas** para coger **objetos** y habla con el **Buhonero**. Antes de bajar **salva**... (1)

Te encuentras sobre una plataforma y justo enfrente **hay un panel que maneja una grúa y que te permite lanzar vigas sobre Saddler**, pero no lo podrás repetir demasiadas veces. **Las cuatro patas de Saddler tienen una especie de ojos, dispárales para hacerle caer y trepa por él para cortar con el cuchillo las plagas** que salen de su cuerpo. **Si tienes la Blacktail** mejorada al máximo (eligiendo el modo Especial al llegar al nivel 6) **un disparo en uno de los ojos será suficiente**; si no, tendrás que mejorar la puntería y acertar más de una vez en ellos.

Cuando le hayas hecho bastante daño, nuestra amiga nos proporcionará un Lanzacohetes. Para cogerlo tendrás que llegar a la plataforma lateral por el puente. Lo malo es que este puente se baja cada dos por tres. **Observa que el semáforo a la derecha esté en verde para poder pasar.** Una vez hayas cogido el lanzacohetes, apunta y dispara para que nuestro gran rival sea historia.

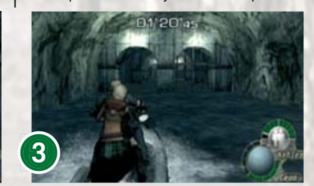
Al terminar el combate, la simpática Ada nos dejará tirados en la isla. Recoge la **recompensa** que deja Saddler al morir y corre hacia el montacargas en la plataforma de la derecha. Una vez te reencuentres con Ashley, **avanza rápidamente por la gruta** (2) hasta llegar a una especie de **embarcadero con una moto de agua**. Cuando subáis, tendrás que conducir a la vez que esquivas las puertas de la alcantarilla (3) y las rocas que caen al agua, unas veces a la derecha y otras a la izquierda. Cuando veas la luz al final del túnel dará por terminado el capítulo final y podrás disfrutar de una encantadora escena de vídeo.



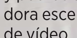
1



2



3



» LO QUE DEBES SABER AL FINAL

Cuando termines la aventura la aventura principal no se habrá terminado el juego. No sólo podrás volver a jugarlo con todas las armas que llevabas en el inventario cuando terminaste la primera vez el juego, sino que **podrás elegir nueva partida con nuevo nivel de dificultad**. Y cada vez que termines el juego **podrás optar por otras vestimentas**. Y si continúas con la aventura con todas tus armas, **el buhonero te ofrecerá dos nuevas nada más empezar: la 9mm Matilda y el Lanzacohetes con Munición Infinita.**

En cuanto a los modos de juego, al terminar podrás acceder al nivel profesional, para que intentes pasarte el juego con menos ayuda... Y **podrás optar por tres aventuras distintas** si accedes a los Extras en el menú principal: Separate Ways, Assignment Ada y The Mercenaries. Ahora te explicamos estos extras en el cuadro de aquí al lado...

EXTRAS

A. CAMINOS SEPARADOS: Esta "mini-aventura" de Ada está disponible al concluir la aventura por primera vez (como el resto de modos). Los puzzles son muy parecidos a los vistos en la aventura de Leon, y tampoco encierran dificultad. Sólo verás escenarios nuevos a partir del cuarto capítulo. Al completar este modo, Ashley y Leon tendrán nuevos trajes...

B. ASSIGNMENT ADA: Otra misión con Ada. El lugar sigue al milímetro parte de la aventura de Leon. El objetivo es conseguir 5 muestras y no encierra gran dificultad...

C. THE MERCENARIES: Dispondrás de cinco personajes, cuatro de ellos bloqueados al principio y hay 4 mapas. Cada personaje tiene un set de armas predeterminado, es decir, no las podrás seleccionar a tu antojo. El objetivo es sobrevivir durante dos minutos, eliminando al mayor número de Ganados posible. Además, si los eliminas realizando un combo, sin que haya un gran parón entre Ganado y Ganado, más puntos acumularás. Si consigues 30.000 puntos en un mapa, 4 estrellas, desbloquearás un personaje oculto. Consigue un ránking de 4 estrellas con cualquier personaje en cada mapa y desbloquearás los 4 personajes ocultos. Y si consigues un nivel de 5 estrellas, desbloquearás un arma pesada para Leon.

D. VESTIMENTAS ALTERNATIVAS: Completa la aventura en el nivel Normal de dificultad, y Leon y Ashley tendrán una nueva vestimenta...



PlayStation 2

12+

Género
LUCHA

Desarrollador
BANDAI

Editor
ATARI

Lanzamiento
YA DISPONIBLE

Precio
29,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
INGLÉS

Jugadores
DE 1 A 2

Modo Online
NO

Guardar partidas
DESPUÉS DEL COMBATE

Página web
WWW.ES.ATARI.COM/

■ Más de 60 personajes de la serie te esperan en el juego.

LO QUE NECESITAS SABER PARA COMVERTIRTE EN **SUPERGUERRERO**

Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi

Si quieres descubrir los secretos del universo Dragon Ball tienes que ser un auténtico Sayano. Eso, o echarle un vistazo a esta guía. Descubrirás cómo conseguir que el Dragón cumpla tus deseos...

» AKIRA TORIYAMA Y SUS **DRAGONES**



1


2



3



4

Como la fiel reproducción del universo de Bola de Dragón que es, en este juego se recogen todos los elementos característicos de la serie, estructurados en los distintos modos de juego que ofrece. Aquí tienes un pequeño adelanto de lo que encontrarás en cada uno:

1 Puertas de Batalla Z: desde esta modalidad revivirás todas las Sagas de la serie, participando en cada uno de los combates con el protagonista original. Será al final de estas batallas cuando obtengas tu recompensa en forma de ítems Z o desbloqueo de ciertos personajes.

Muchas de las Puertas Z permanecerán bloqueadas hasta que no superes una Saga en particular.

2 Batalla Definitiva: se trata de un "survival" al viejo estilo. Irás enfrentándote a una serie de adversarios hasta que pierdas todos tus puntos. Al saldo inicial que posees se irán restando o sumando más puntos a medida que pierdas o ganes combates, respectivamente. Dependiendo de cómo luches, obtendrás más o menos, teniéndose en cuenta aspectos como cuantos supermovimientos especiales has utilizado, si has conseguido algún "perfect", etc.

3 Torneo Mundial: la mejor forma de demostrar tu auténtica valía es en este campeonato clásico. En él te verás enfrentado a varios de los luchadores de la saga (más cuanto más avanzado sea el campeonato).

Como principal novedad está el hecho de que quedarás descalificado si tu cuerpo cae fuera del ring.

De los 4 niveles de dificultad posibles, al principio sólo accederás al primero de ellos y el resto irá desbloqueándose a medida que ganes el anterior, hasta un total de 4.

4 Duelo: típico modo en el que podrás enfrentarte en combates rápidos a personajes controlados por la consola o tus amigos. Ideal para practicar... o fardar.

» CONSEJOS DBZ:



2

• **Sigue a "pies juntillas" los consejos** que se citan antes de cada batalla. Si no los sigues, no conseguirás superar los combates ❶.

• **Si el combate se desarrolla en el Torneo Mundial,** lo más fácil para ganar es intentar echar fuera del cuadrilátero a tu rival. Para conseguirlo de manera rápida y efectiva, usa un par de ataques cuerpo a cuerpo nada más comenzar. Pero no le dejes reaccionar o no te servirá de nada el esfuerzo. Tienes que ser rápido y contundente.

• **Los puñetazos y patadas**

ÍTEMS Z

A lo largo de los diferentes combates, serás obsequiado con distintos ítems Z ❶ que se agrupan en 3 categorías diferentes. etc. **Pueden ser fusionados** entre sí, pero sólo si son del mismo tipo, y así obtener habilidades aún más potenciadas ❷.

Tipo Destreza:

Los primeros te servirán para "endosárselos " a los distintos personajes y así **mejorar sus habilidades** de ataque, defensa, velocidad,

Tipo Apoyo:

Te proporcionan **capacidades extras**, realmente útiles en combate. Cada una es totalmente distinta de las demás, por lo que deberás experimentar con ella en primera persona ❸.

Tipo Fusión:

Mediante su combinación obtendrás **nuevos personajes**. La parejas suelen tener su cierta lógica, pero aún así aquí te dejamos la lista completa ❹.

(Ver tabla Personajes "por fusión").







PERSONAJES "POR FUSIÓN"

Baby Vegeta	Tuffles + Ondas Artificiales
Bardok	Kakarrot + Odio a los Saiyan
Bojack Transformado	Rotura de Sello + Guerreros Glacticos
Broly	Broly + Super Saiyan
Cooler F. Final	Hermano mayor de Freezer + Supertransformación
Freezer F. Final "100% de poder"	Freezer F. Final + Supertransformación
Gran Saiyaman	Conjunto de heroe transformista + Gohan
Janemba	Ogro psíquico + Maldad de la gente
Monstruo Bu (Gotenks definitivo)	Absorción + Gotenks Super Saiyan 3
Monstruo Bu (Gohan definitivo abs.)	Absorción + Gohan definitivo
Monstruo Bu (Pura Maldad)	Bala de persona malvada + Monstruo Bu (bueno)
Vegeta Maligno	Bibidi + Vegeta Super Saiyan 2
Mecha Freezer	Cirugia de reconstruccion + Freezer F. Final "100% de poder"
Célula Perfecto	Goku Super Saiyan + Célula Forma Perfecta
Gotenks Super Saiyan 3	Super Saiyan + Gotenks Super Saiyan
Super Saiyan Gogeta 4	Fusión de Vegeta SS4 + Goku Fusión SS4
Gogeta Super Gogeta	Fusión de Goku + Fusión de Vegeta
Super Trunks Super Saiyan	Trunks Super Saiyan + Super Saiyan
Super Vegetto	Vegetto + Super Saiyan
Gohan Definitivo	Kaiyoshin anciano + Gohan Super Saiyan 2
Vegeta Explorador	Explorador + Vegeta
Super Androide no 17	Androide nº 17 + Androide nº 17

BOLAS DE DRAGÓN Y **EXTRAS**

Como no podía ser de otra forma, la **7 Bolas de Dragón se encuentran repartidas** por los distintos parajes en los que se desarrollan las luchas. Las hallarás siempre **dentro de alguna edificación** y para hacerte con ellas, antes deberás "hacer polvo" dichos edificios ❶ (por ejemplo en la Atalaya de Kami). Una vez consigas una, puedes volver a entrar en ese combate y recogerla de nuevo tantas veces como quieras (hasta 7, claro). Cuando estén todas en tu poder, el **Dragon Shenron** hará acto de presencia y hará realidad uno (y sólo uno) de los deseos que te indicamos más abajo. Para formular otro, deberás conseguir de nuevo las 7 Bolas de Dragón.

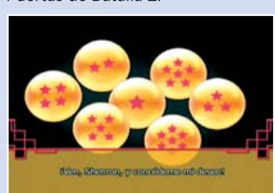
- **Contraseña.**
- **Goku niño.**
- **Tao Pai Pai.**
- **Maestro Roshi.**
- **Gran Mono.**
- **Gran Mono (Vegeta).**
- **Torneo Mundial.**

Los dos últimos ítems Z Fusión los conseguirás de una forma algo diferente.
Para empezar, debes haber desbloqueado todos los personajes ocultos. Luego entra en el modo Batalla Definitiva (en modo de dificultad normal) y haz lo siguiente:

- **Poder Dragón:** Elimina a 10 contrincantes y abandona la partida.
- **Milagro:** Supera los primeros 20 combates y abandona.

Fusionando ambos ítems, conseguirás desbloquear a **Maestro**, el último de los personajes.

El modo Ilustración de personajes quedará a tu disposición en cuanto superes la Saga Saiyan del modo Puertas de Batalla Z.

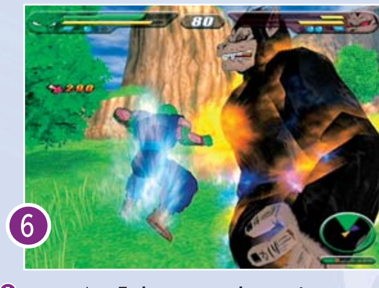


CLAVES PARA TRIUNFAR ANTE CUALQUIER ENEMIGO









estáN muy bien para ciertos menesteres, pero no para restarle energía a tu contrincante.
Para hacer que su barra baje, tendrás que usar casi exclusivamente los ataques Ki ❷.

- **Aprovecha mientras que tu rival está en el suelo** para acumular el máximo Ki posible ❸.
- **Saber cubrirse es esencial,** pues ciertos ataques Ki son capaces de hacer desaparecer más de la mitad de tu vitalidad ❹. Si no aprendes a parar estos golpes no durarás.
- **Aprovecha los ítems Z** en los modos en los que se pueden usar personajes personalizados ❺.
- **Nunca pierdas de vista a tu rival.** Además de la posibilidad de caer en un ataque sorpresa, no podrás usar tus ataques Ki.
- **En los casos en los que tengas que aguantar** con vida hasta que el tiempo se agote, no dejes de atacar. La clave está en que tu rival no pueda tener oportunidad de usar sus especiales ❻.

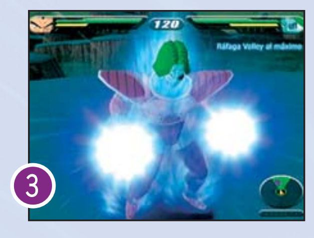
PUERTAS DE BATALLA Z

Será en este modo donde desbloquearás la mayoría de los extras del juego, en forma de ítems Z, personajes nuevos y Puertas de Batalla adicionales. Además, y dependiendo de cómo luches, obtendrás más ítems Z de apoyo o destreza (aunque siempre los mismos de tipo Fusión y que son los que te indicamos). Lo que sí debes respetar es el "consejo" que se te da al principio de cada combate ya que, más que eso, es una condición para superar la lucha. Si te "aconsejan" que uses un golpe determinado para derrotarle, hazlo así o no conseguirás pasar al siguiente combate. Sabiendo esto, aquí tiene una lista de lo que obtendrás en cada una de las sagas e historias.



1


2


3


4


5

01 Saga Saiyan:

Personajes:
- **Raditz:** combate Piccolo vs Raditz.
- **Saibaiman:** combate Chaos vs Saibaiman.
- **Nappa:** combate Goku vs Nappa.
- **Goku Super Saiyan:** combate Goku Super Saiyan Vs Freezer ❶

Items Fusión:
- **Explorador:** combate Goku vs Vegeta.

Extras:
- **Puerta Batalla Z** "Batalla Solitaria" al acabar la lucha Goku mono gigante Vs Vegeta
- **100%:** tras finalizar el combate entre Goku y Vegeta, vuelve a entrar en la Saga y podrás luchar otras 3 veces ❷.

02 Saga Freezer

Personajes:
- **Dodoria:** combate Vegeta vs Dodoria.
- **Zarbon transformado:** combate Vegeta vs Zarbon transformado. ❸
- **Gildo:** combate Chaos vs Gildo.
- **Recoome:** Goku vs Recoome.
- **Burter:** combate Goku vs Burter. ❹
- **Capitan Ginyu:** combate Goku vs Capitan Ginyu
- **Jeice:** combate Vegeta vs Jeice.
- **Freezer 2ª Forma:** combate Gohan vs Freezer 2ª Forma.
- **Freezer 3ª Forma:** combate Gohan vs Freezer 3ª Forma. ❺
- **Freezer Forma Final:** combate Goku vs Freezer 3ª Forma
- **Goku Super Saiyan:** Goku Super Saiyan vs Freezer F. Final

Ítems Fusión:
- **Vegeta:** combate Vegeta vs Dodoria.
- **Supertransformación:** combate Krilin vs Freezer 2ª Forma. ❻
- **Odio a los Saiyans:** Combate Vegeta vs Freezer 3ª Forma.

Extras:
- **Puertas Batalla Z** "El Legendarios Super Saiyan" y " El más poderoso" al finalizar el combate Goku Super Saiyan vs Freezer.

03 Batalla Solitaria

Items Fusión:
- **Kakarrot:** combate Bardock vs Goku. ❼

Extras:
- **Puerta Batalla Z** "Emperador Cósmico" al acabar la lucha Bardock vs Goku. ❽

- **100%:** tras el combate de Bardock vs Freezer, vuelve a entrar en la saga y accederás al último combate para lograr el 100%.

04 El Más Poderoso

Items Fusión:
- **Hermano mayor de Freezer:** combate Goku vs Cooler ❾.

05 Saga Androide

Personajes:
- **Trunks Super Saiyan (con espada):** combate Trunks vs Mecha Freezer. ❿
- **Androide nº 19:** combate Vegeta vs Androide nº 19.
- **Androide nº 20:** combate Piccolo vs Androide nº 20.
- **Androide nº 18:** combate Vegeta Super Saiyan vs Androide nº 18. ⓫
- **Vegeta Super Saiyan:** Vegeta Super Saiyan vs Androide nº 18.
- **Androide nº 17:** combate Piccolo vs Androide nº 17.
- **Androide nº 16**: combate Androide nº 16 vs Célula.
- **Joven Gohan Super saiyan:** combate Joven Gohan vs Goku
- **Célula 2ª Forma:** combate Vegeta Super Saiyan vs Célula 2ª Forma.
- **Mr. Satán:** combate Mr. Satán vs Célula Forma Perfecta. ⓬
- **Célula forma Perfecta:** combate Joven Gohan Super Saiyan 2 vs Célula Forma Perfecta.
- **Célula Jr:** combate Joven Gohan Super Saiyan 2 vs Célula Jr.
- **Super Vegeta Super Saiyan:** combate Super Vegeta Super Saiyan vs Célula Forma Perfecta.
- **Joven Gohan Super Saiyan 2:** combate Joven Gohan Super Saiyan 2 vs Célula Forma Perfecta (2º combate).

Ítems Fusión:
- **Absorción:** combate Piccolo vs Célula.
- **Trunks Super Saiyan:** combate Trunks Super Saiyan vs Vegeta Super Saiyan.
- **Androide nº 17:** combate Androide nº 16 vs Célula.
- **Super Saiyan:** combate Tenshinhan vs Célula 2ª Forma. ⓭
- **Absorción:** combate Vegeta Super Saiyan vs Célula forma Perfecta.
- **Célula Forma Perfecta:** combate Super Trunks Super Saiyan vs Célula Forma Perfecta.

Extras:
- **Puerta Batalla Z** "Super Guerrero del Futuro" y "La Amenaza Galáctica" tras el combate de Joven Gohan Super Saiyan 2 vs Célula Forma Perfecta.

6


7


8


9


10

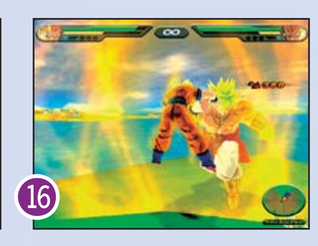

11


12

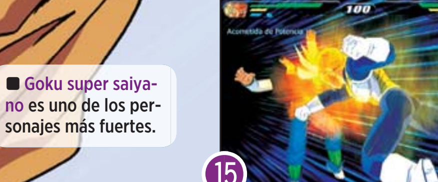

13


14


15


16


17





■ **Goku super saiyano** es uno de los personajes más fuertes.









06 Super Guerrero del Futuro

Personajes:
- **Trunks Super Saiyan (luchador):** combate Trunks Super Saiyan vs Androide nº 18. ⑭
- **Trunks (luchador) Super Saiyan:** combate Trunks Super Saiyan vs Célula.

Items Fusión:
- **Androide nº 17:** combate Trunks Super Saiyan vs Androide nº 17. ⑮

Extras:
- **Puerta Batalla Z** "El Androide Definitivo" tras combate Trunks vs Gogeta.

07 Legendario Super Saiyan

Items Fusión:
- **Broly:** combate Goku Super Saiyan vs Broly. ⑯

08 La Amenaza Galáctica

Items Fusión:
- **Guerreros Galácticos:** combate Joven Gohan Super Saiyan 2 vs Bojack. ⑰

09 Saga Monstruo Bu

Personajes:
- **Goten Niño:** combate Goten Super Saiyan vs Gohan Super Saiyan. ⑱
- **Trunks niño:** combate Trunks vs Vegeta.
- **Goten Super Saiyan:** combate Trunks vs Goten.
- **Trunks Super Saiyan niño:** combate Trunks vs Mr. Satán.
- **Gohan Super Saiyan:** combate Gohan Super Saiyan vs Rey Demonio Dabra ⑲
- **Rey Demonio Dabra:** combate Gohan Super Saiyan vs Rey Demonio Dabra
- **Goku Super Saiyan 2:** combate Goku Super Saiyan 2 vs Vegeta Super Saiyan 2.
- **Gohan Super Saiyan 2:** combate Gohan Super Saiyan 2 vs Monstruo Bu.
- **Goku Super Saiyan 3:** combate Goku Super Saiyan 3 vs Monstruo Bu. ⑳
- **Gotenks:** combate Gotenks Super Saiyan vs Super Bu.
- **Gotenks Super Saiyan:** 2º combate Gotenks Super Saiyan vs Super Bu.
- **Super Bu:** combate Gohan definitivo vs Super Bu. ㉑
- **Monstruo Bu:** combate Super Vegetto vs Super Bu definitivo.
- **Vegeta Super Saiyan 2:** combate Vegeta Super Saiyan 2 vs Pequeño Bu.
- **Videl:** combate Mr. Satan vs Pequeño Bu.
- **Vegetto:** combate Monstruo Bu (bueno) vs Pequeño Bu
- **Pequeño Bu:** combate Goku vs Pequeño Bu.

ítems Fusión:
- **Super Saiyan:** combate Trunks vs Goten.
- **Gohan:** combate Trunks vs Mr. Satán.
- **Conjunto de heroes transformista:** Mr. Satan vs Androide nº 18 ㉒
- **Vegeta Super Saiyan 2:** combate Goku Super Saiyan 2 vs Vegeta Super Saiyan 2.
- **Gohan Super Saiyan 2:** combate Gohan Super Saiyan 2 vs Monstruo Bu.
- **Bibidi:** combate Vegeta Super Saiyan 2 vs Monstruo Bu.
- **Bala de persona malvada:** combate Monstruo Bu vs Monstruo Bu (maldad pura).
- **Kaiyoshin anciano:** combate Monstruo Bu vs Monstruo Bu (maldad pura)
- **Gotenks Super Saiyan:** combate Gotenks Super Saiyan vs Super Bu.
- **Gotenks Super Saiyan 3:** 2º combate Gotenks Super Saiyan vs Super Bu.
- **Monstruo Bu (bueno):** combate Monstruo Bu (bueno) vs Pequeño Bu. ㉓
- **Gohan Definitivo:** combate Gohan Definitivo vs Super Bu.
- **Vegetto:** Combate Super Saiyan Vegetto vs Super Bu.

Extras:
- **Puerta Batalla Z** "El Monstruo Janemba" tras combate Goku vs Pequeño Bu.

10 Monstruo Janemba:

ítems Fusión:
- **Maldad de la gente:** combate Gogeta vs Monstruo Janemba. ㉔

11 La Venganza de Baby

Items Fusión:
- **Goku Fusión SS4:** combate Goku Super Saiyan 4 vs Baby. ㉕
- **Fusión de Vegeta SS4:** combate Goku Super Saiyan 4 vs Baby.

12 Androide Definitivo

Personaje
- **Goku Super Saiyan 4:** combate Goku Super Saiyan 4 vs Super Androide nº 17. ㉖

Extras
- **Puerta Batalla Z** "El Androide Genuino" tras combate Goku Super Saiyan 4: combate Goku Super Saiyan 4 vs Super Androide nº 17.

13 Venganza de Saiyans

Items Fusión:
- **Turffles:** combate Vegeta vs Freezer. ㉗

Extras
- **Puerta Batalla Z** "El Plan de Conquista de la Tierra" tras combate Vegeta vs Freezer.

14 El Emperador Cósmico:

ítems Fusión:
- **Freezer Forma Final:** combate Freezer Forma Final vs Vegeta. ㉘
- **Super Saiyan:** combate Freezer Forma Final vs Goku Super Saiyan.
- **Freezer F Final "100% de poder":** combate Freezer Forma Final vs Cooler. ㉙

Extras
- **Puerta Batalla Z** "La Venganza de los Saiyans" tras combate Freezer Forma Final vs Cooler.

15 El Androide Genuino

Items Fusión
- **Goku Super Saiyan:** combate Célula Forma Perfecta vs Goku Super Saiyan 2. ㉚
- **Super Transformación:** combate Célula Forma Perfecta vs Joven Gohan Super Saiyan 2.

Extras
- **Puerta Batalla Z** "Monstruo Destructor" tras combate Célula Forma Perfecta vs Super Androide nº 17.

- **100%:** vuelve a la saga tras el combate Célula Forma Perfecta vs Joven Gohan Super Saiyan 2. ㉛

16 Monstruo Destructor

Ítems Fusión
- **Ogro Psíquico:** combate Monstruo Bu (bueno) vs Monstruo Janemba. ㉜
- **Super Saiyan:** combate Monstruo Bu (bueno) vs Goku Super saiyan 3

Extras
- **Puerta Batalla Z** "La Vengaza de Baby" tras combate Monstruo Bu (bueno) vs Monstruo Janemba.

17 Plan de Conquista

Personaje:
- **Vegeta Super Saiyan 4:** combate Broly vs Vegeta Super Saiyan 2. ㉝

Ítems Fusión
- **Rotura de Sello:** combate Bojack vs Gohan definitivo.
- **Cirugía de Reconstrucción:** combate Mecha Freezer vs Goku Super Saiyan 3.
- **Fusión de Goku:** combate Cooler vs Gogeta Super Saiyan
- **Ondas Artificiales:** combate Baby vs Gogeta Super Saiyan 4. ㉞
- **Fusión de Vegeta:** combate Super Androide nº 17 vs Gogeta Super Saiyan 4.

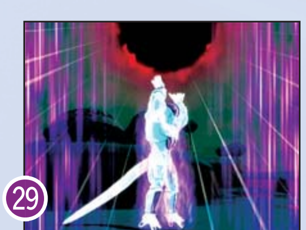
18 Torneo Mundial

Para acceder a este última Puerta Batalla Z deberás seleccionarla entre los deseos que se te podrán cumplir al conseguir la 7 Bolas del Dragón. Lamentablemente, no conseguirás nada "extra" de él.

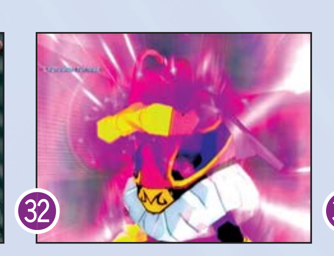




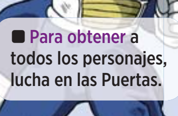











Para obtener a todos los personajes, lucha en las Puertas.





Género
AVENTURA
Desarrollador
CRYSTAL DYNAMIC
Editor
EIDOS
PRECIO
19,95 €
TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
CASTELLANO
JUGADORES
1
MODO ONLINE
NO
GUARDAR PARTIDAS
ENTRE FASES
PÁGINA WEB
WWW.TOMBRAIDER.COM

CÓMO ENCONTRAR LOS **OBJETOS OCULTOS** SIN DESPEINARSE

Tomb Raider Legend

¿Ya has terminado la aventura? ¿Y has sido capaz de encontrar todos los ítems ocultos? Bueno, no te preocupes, que para eso estamos nosotros aquí.

» LOS **SECRETOS** AL DESCUBIERTO

EXTRAS

• **Mansión de Lara:** supera la primera fase. Quedará accesible desde el menú principal.
• **Trajes:** obtendrás algunos con la simple superación de los niveles, dos más si obtienes todos los ítems del nivel ① y el resto superando las fases en modo "contrarreloj".
• **Códigos de secretos:** supera las contrarreloj de todas las fases del juego.
• **Información de objetos, personajes y lugares:** los irás desvelando a medida que avances y obtengas ítems especiales, sobre todo los de la Mansión de Lara ②
• **Vídeos:** se desbloquean al avanzar en la aventura.
• **Mejoras de las pistolas:** consigue los ítems de bronce, plata y oro de cada nivel y abrirás cada una de las tres fases de mejora.

TRUCOS

Supera los siguientes desafíos en el modo Contrarreloj y habilitarás en el menú Extras las combinaciones que podrás introducir durante el juego.
• **Lara a prueba de balas:** supera Inglaterra en menos de 27. **Combinación:** mantén L1 y pulsa ✖, R1, ▲, R1, ■, L2.
• **Lanzagranadas infinito:** supera Kazakhstan en menos de 27:10. **Combinación:** mantén L2 y pulsa L1, ▲, R1, ●, L1, ■.
• **Drenar la salud de los enemigos:** Supera Bolivia en menos de 12:30. **Combinación:** mantén L1 y pulsa ■, ●, ✖, L2, R1, ▲.
• **Munición infinita para el rifle de asalto:** Supera Japón en menos de 12:15. **Combinación:** mantén L2 y pulsa ✖, ●, ✖, L1, ■, ▲.
• **Munición infinita para la recortada:** Supera Ghana en 20:00. **Combinación:** mantén L2 y pulsa R1, ●, ■, L1, ■, ✖.
• **Munición SMG infinita:** Supera Perú en menos de 21:30. **Combinación:** mantén L2 y pulsa: ●, ▲, L1, R1, ✖, ●.
• **Un disparo mata:** Supera Bolivia (fase 8) en menos de 4:15. **Combinación:** mantén L1 y pulsa ▲, ✖, ▲, ■, L2, ●.
• **Cambiar las texturas:** Supera el juego en cualquier dificultad. **Combinación:** mantén L1 y pulsa: L2, ✖, ●, ✖, ▲, R1.
• **Desbloquear Excalibur:** Supera Nepal en menos de 13:40. **Combinación:** mantén L2 y pulsa ▲, ✖, ● R1, ▲, L1.
• **Desbloquear la Soul Reaver:** Acaba el juego y las Contrarreloj. **Combinación:** mantén L2 y pulsa ✖, R1, ●, R1, L1, ■.
• **Meter un gol:** En el nivel de Perú, Regreso al Paraíso, después del vídeo, mira a la derecha y en suelo verás una pelota de fútbol que puedes golpear con ▲. Golpea el balón pasando el maniquí que hay delante tuyo y mételo en el hueco que hay entre los dos palotes del fondo atadas con un trapo por encima de ellas. Al hacerlo, alguien gritará "Goool".



①



②

» ÍTEMS DE BOLIVIA: **TIWANAKU**

BRONCE

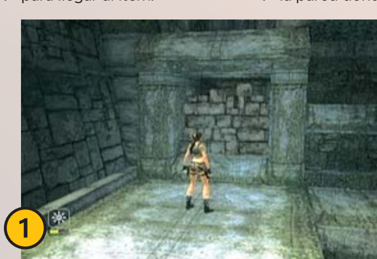
• Nada más empezar, **baja al caudal del río** de la derecha y busca en el lado izquierdo.
• Al principio, **en el lago donde cae la catarata**, a la derecha.
• **Nada más acabar con tu primer enemigo**, sigue río adelante. Está en la orilla de la izquierda.
• Cuando estés **agarrado a tu segunda liana**, gira un poco a la izquierda y verás tras la catarata un portal en la pared. Salta hasta él.
• **Tras superar el primer precipicio** mediante el garfio, gira a la primera esquina a la derecha y luego date la vuelta. Verás en lo alto, a tu espalda, otro ítem. Sepárate de él un poco y usa el garfio.
• **Tras acabar con dos mercenarios con el derrumbe** de rocas, deslízate por la rampa y busca en la esquina superior izquierda de la zona.
• Justo después de la anterior zona, **sube por la pared de la izquierda,** y sigue pegado a la derecha. Está en el extremo más alejado, escondido.
• Nada más entrar en el templo y superar **el pasillo con la trampa bajo el suelo**, busca en la siguiente esquina, a la izquierda, un hueco en la pared tras el que está el ítem.
• Ya en el templo, **cuando te zambullas en el agua**, busca una zona intermedia entre la entrada y la salida, por la que salir a la superficie. Sube por el bordillo y mira a tu izquierda.
• **En la sala de las 3 jaulas**, darás con otro en un soportal de la pared de la derecha, nada más entrar.

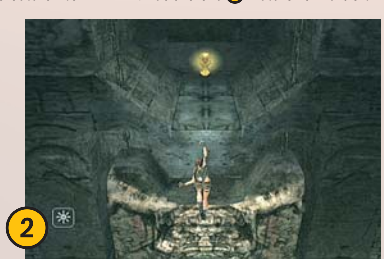
PLATA

• Al principio, **cuando te cuelgas de la primera liana**, puedes saltar a través de la catarata a una cueva de la izquierda. Ve a este último y darás con el ítem.
• **En el lado izquierdo de las escalinatas** de entrada al templo, hay un muro de ladrillos que puedes tirar a balazos ①
• **En la gran sala de las 3 jaulas**, ya en la zona de salida, busca en la pared de la derecha un filo al que engancharte de un salto. Desplázate hacia la derecha y usa la cadena horizontal para llegar al ítem.
• **En la sala que hay después de la secuencia de la trampa** letal (● y ✖), busca con los prismáticos en modo DAR una roca que puedes mover en una de las paredes. Empújala hacia dentro y accederás a un pasadizo que lleva al ítem.
• **En la estancia de las "veletas",** una vez estés agarrado al filo de la pared, colócate a la altura del brazo izquierdo de la veleta que está en el extremo de la derecha. Salta de espaldas, desde la pared, hasta él y quedarás frente a un hueco en la pared donde está el ítem.

ORO

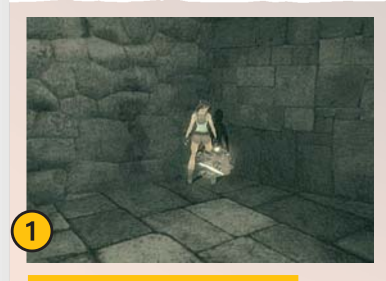
• **En la sala de las 3 jaulas, resuelve el puzzle** y después retira la jaula de en medio de su interruptor y luego la de la derecha. Coloca la primera como estaba y agarra la segunda. Ponla sobre el interruptor hasta que **la puerta queda medio levantada** y retírala para bloquear el mecanismo. Ve a la puerta y **usa el marco para subir** un par de metros. Con la puerta medio abierta podrás engancharte en **la hendidura central** y subir hasta quedar sobre ella ② Está encima de ti.


①


②

■ A Lara le encantan los secretos, ¿quieres ayudarla a descubrirlos?

» ÍTEMS DE PERÚ: **REGRESO A PARAÍSO**


1


2


3


4

BRONCE

• Nada más empezar, **rodea la casa de la derecha y sube a su tejado** usando el pequeño adosado que hay a su espalda. Mira hacia arriba y verás una farola en la que usar tu garfio mientras saltas. Balancéate hasta el tejado de enfrente y déjate caer al patio de atrás para coger el primero.

• **En la plaza donde te tienden la emboscada,** hay una callejón en el lado derecho. Allí darás con otro ítem.

• También en la plaza, **súbete al carrito que hay en el lado izquierdo** y desde ahí salta al siguiente edificio. Usa los mástiles de las banderas horizontales para llegar hasta el ítem.

• **En las calles donde te tienden una emboscada, tras la plaza,** ve hacia el fondo y luego gira la esquina a la derecha, por la calle principal. Busca detrás del primer edificio que queda a tu izquierda.

• Encontrarás un ítem más **en el saliente que alcanzas durante el flashback,** en la cueva, usando una lanza horizontal y una caja.

• Durante el flashback, **en la sala donde empujas la bola de piedra** por una rampa, busca en la plataforma de arriba, en el rincón derecho (1).

• Inmediatamente después de que acabe el flashback, busca uno de los ítems tras unas cajas de madera.

• En la misma zona, darás con uno dentro de una estructura de madera.

PLATA

• En la plaza, **sube por el mástil de la bandera de la izquierda** para llegar a la terraza del edificio cercano. Entra por la puerta de la izquierda (2)

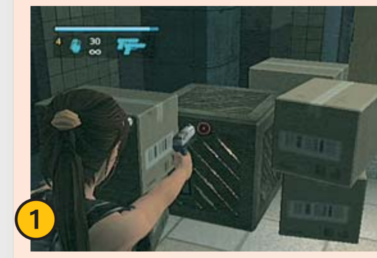
• **Nada más conseguir que el agua desaparezca** en la sala en la que murió Amanda, busca junto a una de las puertas con barrotes (3)

ORO

Tras superar el puzzle de las 3 bolas de piedra e iniciar tu camino para atravesar el abismo, acabarás colgado de una cuerda. Sube hasta la mitad más o menos y **balancéate hacia el frente y un poco a la izquierda** para agarrarte a una cornisa que hay sobre otras dos cornisas parcialmente destrozadas. Desplázate hacia la izquierda hasta que veas **una escalinata** por la que subir.

En lo alto, a la derecha, verás **otra bola de piedra,** que debes empujar cuesta abajo para que atraviese la pared y caiga a la zona principal. Baja hasta allí mediante la columna que hay tras la pared destruida y la estatua que tienes enfrente. **Coloca la nueva bola en la baldosa central** (junto a la otra bola) y la estatua central se elevará aún más para dejar a la vista el ítem de oro (4)

» ÍTEMS DE TOKIO: **REUNIÓN CON TAKAMOTO**


1


2


3


4

BRONCE

• **Antes de coger la moto, junto a la claraboya**, verás una caja. Dispara contra ella.

• Cuando aterrices junto a la motocicleta, **busca una caja de madera debajo de las escaleras**. Está dentro.

• **Nada más saltar con la moto al edificio de Takamoto,** baja a la pasarela de madera de la izquierda. Dispara a la caja que hay al final de la misma.

• **Al entrar en el edificio de Takamoto,** baja al piso inferior. Verás otra caja de madera con el ítem (1)

• En la sala de pantallas, busca una caja en uno de los habitáculos de la izquierda.

• **En el hall que hay nada más escalar los paneles publicitarios**, ve a la zona elevada desde la que te disparan tus enemigos por el pasillo de la derecha. Allí verás una caja con otro ítem.

PLATA

• **Al lado de la moto, rodeada por cajas de color amarillo,** hay otra de madera. Está dentro (2)

• **Antes de entrar en la sala llena de pantallas,** justo encima de la puerta, en el pasillo, verás una caja de madera. Dispara para desvelar un ítem de plata. Para llegar hasta él, retrocede y sube hasta lo más alto de las escaleras. **Salta sobre las tuberías** del techo y desde ellas a la pared. Avanza hacia delante y salta de espaldas entonces hasta donde está el premio.

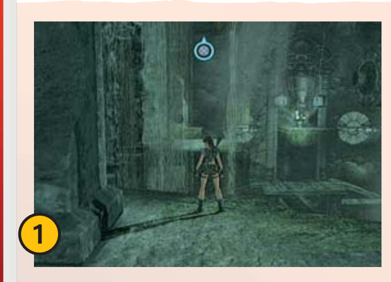
• **En la sala de pantalla, sube las escaleras del fondo** a la derecha y busca en los armarios metálicos. Mira en el de la izquierda.

• **Nada más entrar en el edificio de Takamoto,** después de escalar por los carteles publicitarios, busca en el hall una habitación pequeña en la esquina izquierda. En el armario de en medio está el ítem (3)

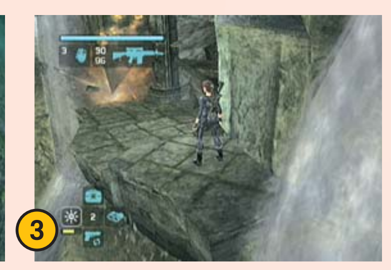
ORO

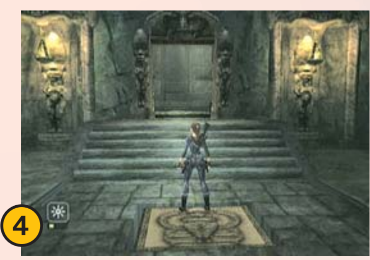
En la sala en la que cuelga el enorme dragón metálico, sube a la sala donde estaba Takamoto. En ella verás un **armario rojo** que puedes arrastrar. Arrójalo a la sala del dragón a través de la ventana que has roto y hallarás en su interior el preciado ítem (4)

» ÍTEMS DE GHANA: **DETRÁS DE JAMES RUTLAND**


1


2


3


4

BRONCE

• Los dos primeros están **en el fondo del lago**. Busca bien en ambos lados.

• **En lo alto de la estructura de piedra** de la sala con las ruedas hidráulicas. Junto al emplazamiento de la ametralladora pesada.

• **En al piscina seca que debes llenar de agua,** sube por las escaleras de la izquierda para llegar a la pasarela media. En la mitad verás otro ítem.

• **En la zona inundada,** tras usar la balsa para llegar a la orilla del fondo izquierdo, **sube por la escaleras de la pared de la izquierda** y, desde ellas, salta a la piedra rectangular. Cuando la siguiente haya subido lo suficiente, salta a ella y desde ahí a la plataforma de piedra de un poco más arriba. Busca en la esquina izquierda (1)

PLATA

• **En la base de la isleta central del lago** que hay al inicio del nivel. Para llegar hasta él, antes debes hacer aparecer la entrada al templo (2)

• **En la zona inundada del interior del templo,** nada hasta la esquina izquierda que hay más al fondo. Sube el escalón y darás con un ítem de plata tras unas rocas.

• **Cuando vuelvas al lago inicial, pero desde lo alto** (tras la trampa de la bola gigante), baja por las escaleras de piedra de la pared de la izquierda. Abajo darás con otro más.

• **Tras volver a entrar en el templo,** desde el lago de entrada, pero en la zona superior, llegarás a una estancia en la que tienes que **saltar a un par de barras horizontales** a la derecha y desde ahí a la columna de la pared. No sigas subiendo y salta a la izquierda hasta la columna que hay al otro lado del chorro de agua. **Baja y lanza una granada a la puerta marrón** de más abajo. La explosión la hará añicos y conseguirás tu premio (3)

Oro

En la sala en la que hay dos escalinatas que suben por ambos lados y sobre las que caen **un par de bolas de piedra gigantes**, sube hasta lo alto y ponte sobre la baldosa interruptor para abrir la puerta de enfrente. Una vez esté del todo abierta, desciende corriendo por las escalinatas hasta la base y **entra a la cueva que ahora ha quedado abierta** durante unos segundos para hacerte con el ítem (4)

» ÍTEMS DE KAZAJISTAN: PROYECTO CARBONEK

BRONCE

• **Nada más aterrizar en paracaídas,** busca en el tejado del edificio de enfrente, a la derecha, una caja.
• **Con la primera zona despejada de enemigos,** entra en el edificio central. Lo hallarás en la sala del fondo (1).
• **Después de la escena del tren, y tras cruzar la vía,** baja al suelo. Darás con una nueva caja.
• **Dentro del complejo, tras la escena del tren,** comenzarás a avanzar por varios conductos de ventilación. En uno quedarás enganchado a un barra horizontal para luego usar el garfio en el techo. Déjate caer al suelo y dispara a la caja de la esquina (2).
• **En la sala del cañón Tesla,** tras subir por la torre de energía, en la esquina de la derecha.









PLATA

• **A la izquierda del edificio donde están los dos soldados,** hay una zona vallada con cajas apiladas. Hazlas añicos y pasa al interior .
• **En la sala del generador de gasóleo, busca unas cajas metálicas** a la izquierda del conducto por el que has llegado hasta aquí. Sube por él hasta una pasarela de metal. Desde esta pasarela puedes usar el garfio en la puerta que ves un poco más adelante para abrirla. Salta hasta la puerta y dispara a la caja que tiene enfrente (3).
• **En lo alto de la torre Tesla**, verás, frente al cadáver del científico muerto, una jaula con un barril explosivo. Lanza una granada a la puerta. El ítem está dentro.

ORO

Cuando el cañón Tesla tenga energía, arrastra la plataforma colgante hasta el extremo derecho (el enganche debe quedar a ese lado del todo, tras superar incluso la zona del raíl inclinado a la derecha). Luego gira **hasta ver en la pared una puerta marrón**. Sobre ella hay 4 cajas que puedes arrancar con el cañón. Baja y **arrastra la enorme caja metálica** que hay junto a ese portón a la izquierda para que, subido a ella, alcances la cornisa donde estaban las cajas. Desplázate a la izquierda hasta caer sobre una pasarela. Desde ella podrás alcanzar la plataforma colgante y saltar a la siguiente pasarela. Engánchate a la barra y desde ahí podrás llegar al soportal donde está el ítem (4).

» ÍTEMS DE INGLATERRA: ¿LA TUMBA DEL REY ARTURO?

BRONCE

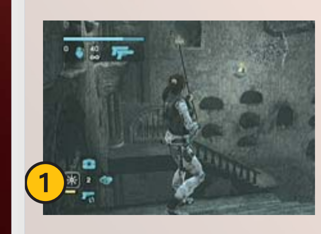
• **Nada más empezar,** en la habitación con las dos rejillas brillantes que arrancarás. En el interior de una caja.
• **Al poco de comenzar, en la sala con el suelo derruido,** mira en el lado derecho. Verás un ventanuco por el que colarte al interior de una habitación. Dentro hay una caja con ítem.
• **En la siguiente sala medio derruida,** antes de pasar por la puerta del fondo, busca en el rincón de la derecha un conducto por el que puedes pasar agachado. Hay una caja con un ítem.
• **Nada más caer la carretilla elevadora por el abismo,** mira a la derecha. Podrás recogerlo con el garfio.
• **Inmediatamente después del anterior,** baja los escalones de la izquierda y verás el ítem al fondo (1).
• **Hacia la mitad del descenso por el interior de la torre,** hay una cornisa que cederá bajo tu peso. A la derecha hay una pequeña sala.
• **En la estancia donde consigues sacar un sarcófago**, hay un ítem en un nicho. Para romper las rejas, balancea la lámpara que hay frente a él.
• **Nada más caer en el canal** de agua, sumérgete y coge el que hay debajo del lugar por donde has llegado (2).
• **En mitad de la escapatoria a la superficie,** tras esquivar al monstruo, y tras la verja que debes escalar.

PLATA

• **Al encontrar el montacargas,** mira en la esquina de la derecha, en lo alto. Verás una rejilla que puedes arrancar con el garfio. **Apila, usando la carretilla, dos cajas** bajo el conducto. Pon una más a su lado para llegar a lo alto del montón y de ahí al interior del estudio del dueño de la atracción. Darás con el ítem (3).
• **En el sarcófago que dice Lara que es falso.** Usa la carretilla motorizada para destruirlo.
• **Nada más entrar en la zona de las cuchillas,** busca tras el pórtico de la izquierda. Está en la esquina.
• **En el canal de agua,** después de accionar la segunda palanca, súbete al ataúd. Mira a la pared de la derecha y enseguida verás, al fondo, otro ítem. **Usa el garfio en la antorcha** de su derecha para llegar a él y cogerlo.
• **En el tejado del templo de Avalón,** junto a la cadena para bajar.

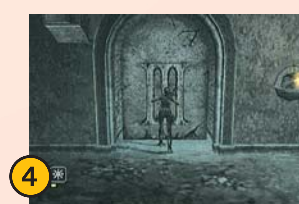
ORO

Al entrar en los corredores con cuchillas, usa la caja metálica para bloquear las del pórtico de la izquierda y luego pégala a la pared. Sube y verás al fondo **un trozo de pared con la inscripción "I"**. empújala hacia dentro y baja. Haz lo mismo en la pared contraria y con el símbolo "II". Sigue adelante y, ya vencido el monstruo del lago y de camino a la superficie, pasarás de nuevo por la torre por la que descendiste tras usar la carretilla. En el lado izquierdo está la marca con el número "III". Empújala hacia dentro y aparecerá frente a ti (4).









» ÍTEMS DE NEPAL: LA LLAVES DE GHALALI











BRONCE

• **Al principio del nivel, tras un par de minutos,** llegarás a una rampa que se desplomará bajo tu peso, para luego saltar a una barra y de ahí a lo alto de una gran columna. Asómate por el otro lado de esa columna y verás el primer ítem un poco más abajo (1).
• **Tras la hélice** que hallarás junto al primer trozo de avión (en vertical).
• **Tras la zona de rampas de hielo** que hay después de los restos de avión, aterrizarás en una cueva de hielo. Da media vuelta y mira a lo lejos un nuevo ítem. Usa el garfio.
• Un poco más adelante, **tras pasar por dos estalactitas,** y una vez llegues a una pasarela estable, date la vuelta. Verás en la pared del fondo un nuevo ítem. Usa el garfio.
• **En la zona donde luchas con el primer grupo** de mercenarios, busca en un recoveco oscuro de la izquierda.
• **En la misma zona,** una vez llegues a la plataforma desde la que te engancharás con el garfio a la pieza de metal de lo alto, busca a tu espalda (2).
• **Justo después del primer tiroteo,** te dejarás caer por una rampa. Busca un soportal en el lado izquierdo.
• **En la enorme estancia final, donde hallas la espada**, encontrarás los dos últimos ítems en los pasillos laterales.

PLATA

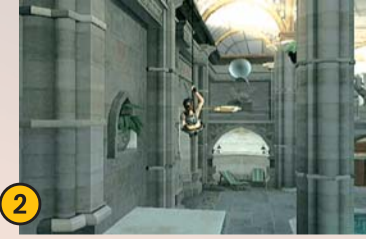
• **Tras saltar de estalactita en estalactita,** al principio, alcanzarás una cornisa que lleva una zona más estable (donde disparas a una placa de hielo). En lugar de subir ahí, **continúa por la cornisa** a la derecha, hasta dar con el ítem en un oscuro rincón (3).
• **Cuando te cuelgues con el garfio** por primera vez del avión, aterrizarás en una pequeña cueva. Date la vuelta y usa los prismáticos en modo DAR para observar una parte de la pared de enfrente bastante frágil. Dispara contra ella y verás otro ítem. Usa el garfio donde antes para alcanzarlo.
• **Tras recuperar el colgante de la madre de Lara,** verás un pequeño abismo en la derecha. Antes de saltar, tira los restos de avión con ayuda del garfio (4).
• **En la zona donde te enfrentas al primer batallón,** súbete en el montón de nieve más bajo. Desde ahí mira a la pared con los prismáticos en modo DAR. Verás cómo hay una parte que cederá ante tus disparos, dejando al descubierto otro ítem (5).
• **En el extremo izquierdo del riachuelo** en el que flotan las plataformas de hielo.

ORO

• **Inmediatamente después de conseguir el cuarto ítem** de bronce, descuélgate por el otro lado de esa misma pasarela. Ve a la izquierda y déjate caer al filo que hay debajo. Sigue en esa misma dirección y descendiendo. Enseguida verás un soportal que esconde el ítem de oro.

ÍTEMS DE LA MANSIÓN DE LARA


1


2


3


4

En esta enorme "chocita", además de dar con todos los ítems especiales y disfrutar de sus atracciones, debes localizar los 4 utensilios que has estado usando el resto de la aventura. Aquí tienes el detalle de todo.

UTENSILIOS:

• **Garfio:** Ve a la zona donde está Zip. **Manipula el ordenador** del suelo y un hueco aparecerá en la pared izquierda.
• **Pistolas:** Sube a la planta superior, por la pasarela izquierda y cruza la puerta del fondo. Llegarás a una **sala circular**. A la izquierda verás un escudo con Medusa. **Acciona las dos palancas camufladas** a sus lados y se retirará dejando las armas a la vista 1.
• **Linterna:** Sube a la segunda planta por las escaleras de la izquierda del salón y cruza la puerta del fondo. Estás en la biblioteca: mira en una mesa.
• **Prismáticos:** En la piscina, ve a la zona izquierda y mira a las **figuras de las guerreras**. Verás que tienen las lanzas "guardadas". Para extraerlas, **lanza el garfio contra ellas** y tira hacia ti. Luego ve al otro lado de la piscina y extrae de la pared las **dos estatuas de pez**. Sube a la más baja y salta a la barra de metal para bordear el balcón y, tras un par de saltos, llegar a la segunda planta, a la pasarela sobre la puerta. Ve al otro extremo y salta a la primera lanza. Sigue hasta la siguiente usando el garfio en el aire 2 y, desde ahí, hasta la pasarela de enfrente. Coge los prismáticos de los pies de la estatua.
También en la piscina, **extrae de la pared las dos figuras de piedra** de la derecha. Luego sube a la de más al fondo y salta a la barra horizontal. Desde ella accederás al borde de la terraza. Bordéalo hasta la otra punta y avanza hasta el piso superior. A la izquierda hay dos estatuas que sostienen unas barras, **gíralas para que crucen las barras:** una nueva figura aparecerá 3. Acciona el interruptor y **verás cómo una trampilla se abre en la piscina**. La segunda trampilla se abre con la palanca del fondo de la misma. El pasadizo lleva al gimnasio.



ÍTEMS DE BRONCE:

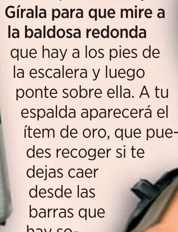
• **En la esquina suroeste del salón** principal, a plena vista.
• Desde el salón sube a la pasarela izquierda del segundo piso y **busca en la pared un reloj**. Usa el garfio en él y tira. La compuerta de debajo se abrirá y dejará a descubierto el ítem.
• **En la piscina principal,** fuera de ella, en la esquina noroeste.
• **En la piscina, en la pared izquierda,** tras una figura de piedra.
• **En el fondo de la piscina.**
• **En la piscina, extrae de la pared las dos figuras de piedra** de la derecha. Sube a la de más al fondo y salta a la barra horizontal de más adelante para acceder al borde de la terraza que hay hacia la mitad del recinto. Bordéalo hasta la otra punta y avanza hasta llegar al piso superior. A la derecha hay un nuevo ítem 4.
• Al fondo de la **piscina del gimnasio.**
• **En la habitación de Lara** (contigua a la sala de las pistolas), tras la cama.
• **Donde coges la linterna,** en el segundo piso, busca en una esquina.
• Mira bien en esa sala, justo encima, en un rincón, **verás un puñal** que hace de palanca. Una estantería se retirará.
• **En el oscuro pasadizo que descubres** en la sala de la linterna hay unas cajas. En una se oculta el ítem.
• **En el gimnasio, agárrate a la barra horizontal** que hay en mitad de la sala y salta hacia la vertical que hay al lado. Desde ahí a la que tiene la punta dorada 5 y luego a la rampa pegada a la pared. Mientras te deslizas, salta a la columna de la derecha y sube un poco para saltar de espaldas a la barra vertical que cuelga del techo. Sigue saltando a la izquierda y déjate caer a la rampa de debajo para, en mitad del deslizamiento, saltar hasta el soportal de la pared.
• **También en el gimnasio, usa la barra horizontal** en la mitad de la sala para saltar hasta la de al lado en posición vertical. De ahí a la horizontal de punta dorada y por fin a la rampa pegada a la pared. Salta para agarrarte a la columna de la derecha 6 y desplázate hacia ese mismo lado para alcanzar otra barra vertical. Gira para quedar de espaldas a la pared y agarra una nueva barra de metal. Avanza a saltos a la derecha (antes, despliega la escalerilla de la pared tirando de la bola dorada con el garfio) y sube las escaleras hasta arriba. Un par de saltos a la izquierda y listo.
• Repite el mismo proceso hasta **la escalerilla de la pared izquierda**. Salta a la derecha para agarrarte a una hendidura y de ahí, de espaldas, a la barra del techo. Gira 90° a la derecha y salta de espaldas al soportal de la pared opuesta a la puerta.
• **En mitad de la sala hay una roca** que te servirá para llegar a una barra lateral y de ahí salta a la vertical siguiente y al arco. Alcanza la barra de la pared y salta a la columna de la derecha. Sube un poco y desplázate a la derecha para saltar hacia ese lado. Sube por las **marcas verdes** y desplázate hacia la derecha usando 3 barras horizontales. Un salto más y caerás sobre el soportal.
• **Tira de la parte dorada del arco** para que quede en horizontal y realiza los saltos necesarios para llegar a él. Gira 90° a la izquierda para saltar de espaldas a una barra vertical y de ahí a la columna de la pared. Salta a la derecha para aterrizar junto al ítem.

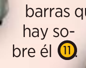
ÍTEMS DE PLATA

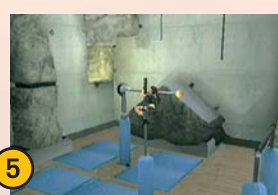
• **En la piscina,** en la pasarela de los prismáticos, tras la estatua derecha.
• **En la piscina, desde la pasarela de los prismáticos,** usa el garfio en la bola azul de la estatua de la izquierda 7. Hazla rodar hasta la baldosa redonda del suelo y la maceta colgante bajará. Súbete a la estatua central de la derecha de la piscina. Usa el garfio en la maceta para hacerla balancearse y súbete a ella. Podrás llegar al balcón del otro lado.
• **Tírate a la piscina principal y acciona la palanca** del fondo. Se abrirá la segunda trampilla y un conducto de la pared izquierda. Por él podrás llegar al gimnasio y coger un ítem 8.
• **En la sala de la linterna,** verás a los lados de la mesa dos baldosas raras. A la izquierda de la puerta de entrada hay unos tablones que puedes hacer añicos a base de balazos. Dentro hay un carrito de libros. Arrástralo hasta una de las baldosas. El segundo está sobre el primer tramo de escaleras, en lo alto 9. Usa el garfio para bajarlo y sitúalo sobre la otra baldosa. La pared de la izquierda se abrirá y dejará paso a un pasadizo.
• **Destroza las maderas** que hay a la izquierda de la puerta de entrada a la habitación donde estaba la linterna.
• **Tras la librería que hay en la biblioteca** y que se moverá en tu búsqueda del ítem de oro.
• **En la pasarela superior derecha del salón hay un reloj** muy separado de la pared. Dispara sobre él.
• **En el gimnasio, agárrate a la barra horizontal** de mitad de la sala y salta hacia la vertical del lado. Desde ahí a la que tiene la punta dorada (paralela a la entrada) y luego a la rampa pegada a la pared. Mientras te deslizas, salta a la columna de la derecha y sube un poco para saltar de espalda a la barra vertical del techo. Sigue saltando a la izquierda y sube hasta lo alto. Salta a la hendidura de la columna de la pared de enfrente. Desplázate a la izquierda y agarra una nueva barra. Sitúate en su extremo izquierdo y podrás llegar a la vertical que hay sobre la piscina. Baja y salta a la más bajita y de ahí, a la pared. Sube un poco y salta a la izquierda, hasta que caer sobre el ítem de la piscina.
• **En mitad de la sala hay una roca** que te servirá para llegar a una barra lateral. Salta de ésta a la vertical siguiente y de ahí al arco. Alcanza entonces la barra de la pared y salta a la columna de la derecha. Sube un poco y desplázate a la derecha para saltar hacia ese lado. Sube por las marcas verdes y de ahí a la barra de la derecha (esa zona debe estar desplegada de la pared). Salta de espaldas a la barra del techo y luego a la plataforma colgante. Usa el garfio en la placa dorada de la pared izquierda y tira para acercarte al ítem. Salta hasta él.
• **Tira de la parte dorada del arco** para que quede en horizontal y realiza los saltos necesarios para llegar a él. Gira 90° a la izquierda para alcanzar de espaldas la columnas de la pared y luego salta a la de la izquierda. Sube hasta lo alto y, cuando estés deslizándote por la rampa, salta a la siguiente hendidura. A la izquierda hay una barra que cuelga del techo y desde la que podrás alcanzar la siguiente. Da la vuelta y salta a la plataforma colgante (la escalerilla debe estar desplegada). Se moverá sola hasta acercarte al último ítem.

ÍTEMS DE ORO

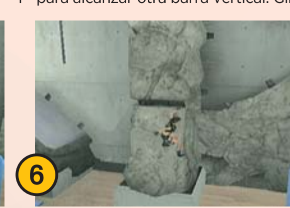
En el pasadizo oscuro que parte desde la sala de la linterna hay una máscara que, al ser tocada, revela un texto con algunas pistas. Ve a la piscina y **mueve las dos estatuas con lanza** de forma que se den la espalda. Un nuevo texto se te revelará. Dirígete a la biblioteca. Tanto en la planta baja como en la de arriba, **hay 4 libros de color chillón** que ahora pueden ser pulsados hacia dentro. **El orden adecuado es el siguiente:** cerúleo (azul), topacio (amarillo), glauco (verde claro) y carmesí (rojo) 10. Se retirará una de las librerías dejando a la vista otro texto. Esta vez debes ir al salón, a una de las dos pasarelas de arriba. Verás al fondo **dos máscaras** como la de antes. Toca una de ellas y usa, rápidamente, las barras que cruzan el salón y que está a tu lado para llegar a la otra. Tras ser accionada, aparecerá un nuevo texto y una estatua de Atenea surgirá en el piso de abajo. **Gírala para que mire a la baldosa redonda** que hay a los pies de la escalera y luego ponte sobre ella. A tu espalda aparecerá el ítem de oro, que puedes recoger si te dejas caer desde las barras que hay sobre él 11.

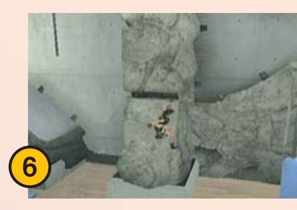




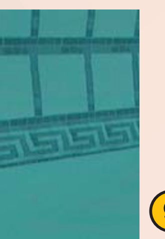



5



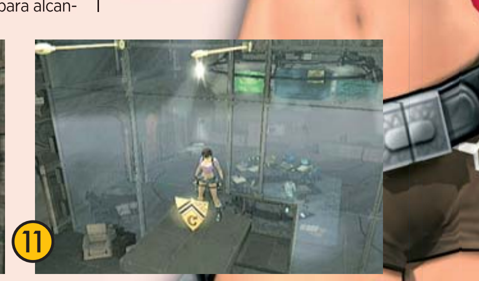

6

7


8


9


10


11





Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
7 STUDIOS
Editor
UBISOFT
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
Precio
19,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
DE 1 A 2
Guardar partidas
AL FINALIZAR MISIÓN
Página web
HTTP://PIRATES.BETHSOFT.COM//

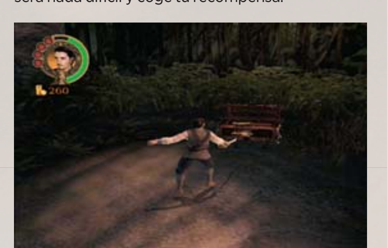
TE AYUDAMOS A **LOCALIZAR** TODOS LOS COFRES CON LOS MAPAS OCULTOS

Piratas del Caribe La leyenda de Jack Sparrow

Todo buen pirata es aquel que consigue el mejor botín, y nuestro amigo Jack Sparrow no es la excepción. Para ayudarle, aquí tienes la localización exacta de los pedazos de mapa ocultos en el juego.

» MAPA 1:
THE TROUBLE WITH TREASURE

El pedazo se encuentra en el camino al que accedes tras romper la vegetación. **Avanza y en un vídeo verás el cofre que contiene el Pedazo de mapa** que estás buscando, eso sí, custodiado por tres enemigos. Acaba con todos ellos, lo cual no será nada difícil y coge tu recompensa.



» MAPA 2:
THE HERO OF PORT ROYAL

Tras superar la primera valla de madera que los cañones del ejército hacen pedazos, dirígete hacia la derecha y descubrirás una placita con un **pozo. Utiliza la manivela del pozo** para subir a un soldado que se había caído dentro y que te dará el **Pedazo de mapa**.



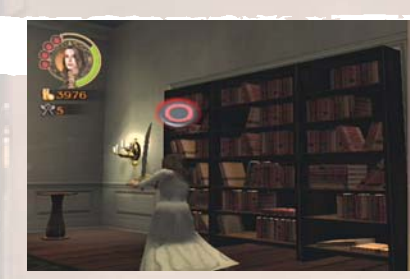
» MAPA 3:
FREEING FOR CHARLES

Tras subir en la plataforma elevadora, verás un vídeo en la que Will y Jack saltan a una plaza. Acaba con los piratas, avanza pegado a la pared izquierda y verás unas **grietas** en el muro bajo un arco. Ve a la esquina, coge el **barril de dinamita** y lánzalo contra ese muro para revelar el cofre.



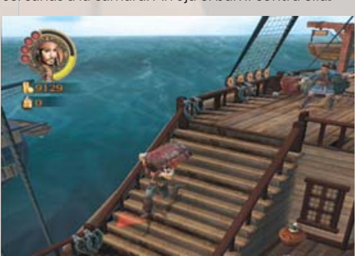
» MAPA 4:
ROYAL DAMSEL, JACK'S DISTRESS

Acércate hasta la **estantería grande que hay en la habitación** y aparecerá una calavera en pantalla: pulsa entonces el botón ● y luego los tres botones que se te indican a continuación. De esta forma, la estantería se moverá a un lado, dejando al descubierto un **cofre**. Ábrelo para encontrar un nuevo **fragmento de Mapa**.



» MAPA 5:
THE BIGGER THE BOAT

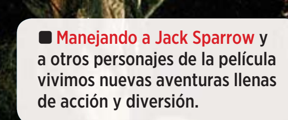
Ve a la popa abriéndote camino y sube por las escaleras más alejadas de la cámara. Verás **tres barriles grises y dos rojos**. Estos últimos son explosivos, así que coge uno, baja las escaleras y ve a la caja de metal junto a las escaleras de proa más cercanas a la cámara. Arroja el barril contra ella**.**



» MAPA 6:
SILVER MINE, CLOUDYLINING

Este nuevo fragmento de mapa se encuentra en el segundo nivel de las minas, en un **cofre** oculto tras la empalizada que hay más al oeste. Destruye la empalizada llevando hasta ella una **vagoneta** y después prendiéndola con los frascos explosivos de Jack.





■ Manejando a Jack Sparrow y a otros personajes de la película vivimos nuevas aventuras llenas de acción y diversión.

MAPA 7: OLD FRIENDS AND OLD FIENS

Tras dejar atrás la plaza del Verdugo, pasa por el **portón** que han abierto los piratas y, cuando te encuentres en la encrucijada, toma el camino que va a la izquierda. Enseguida descubrirás una pequeña **placilla con un pozo**: justo antes de llegar allí, fíjate en que, entre los arbustos pegados a una casa que hay a la derecha, se encuentra un **barril explosivo** 1. Hazte con él y **lánzalo contra las tablas que cubren el pozo** para liberar un nuevo **Pedazo de Mapa** 2. Luego solo tienes que cogerlo.


1


2

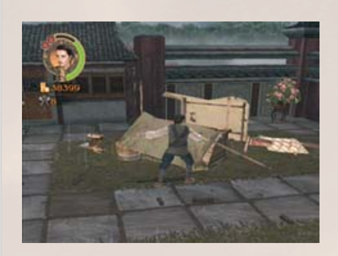
MAPA 8: TRIAL BY TAVERN

En la cantina del principio del nivel, debes **usar los frascos explosivos de Jack para encender las 6 velas** que hay sobre las mesas centrales. Cuando estén todas encendidas, el **Pedazo de Mapa** aparecerá en el centro de la sala.



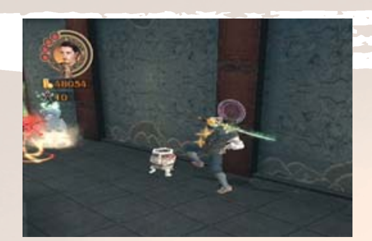
MAPA 9: FORMOSA FLYING

Justo en la plaza en la que derrotas a Madame Tang, y tras vencer a todos los guerreros que aparezcan en esa zona, **destruye también todos los puestos de comida del lugar**. Del último brotará el **Pedazo de Mapa**.



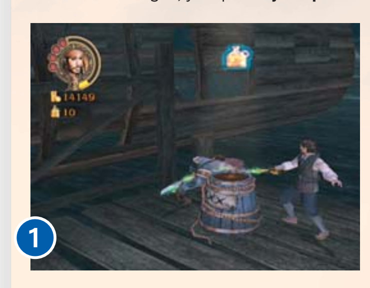
MAPA 10: TEMPLE OF TERROR

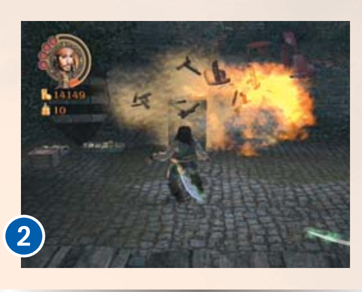
En la sala del puente y los guerreros de barro que encuentras justo a la mitad del nivel, **rompe todos los platos que hay en las paredes** de la forma que más te apetezca y el nuevo **Pedazo de Mapa** aparecerá en medio del puente.



MAPA 11: STOP BLOWING HOLES IN MY SHIP

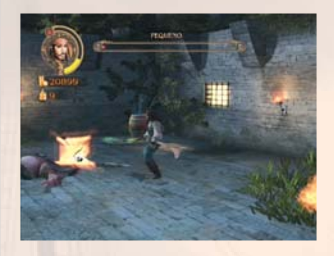
Tras la secuencia de vídeo en la que Jack y Will saltan a una nueva zona, fíjate que a la derecha hay un **barril explosivo**. Antes de recogerlo, recorre toda la zona y acaba con todos los enemigos, y de paso **fíjate que hay un pirata que te dispara con un mosquete, agachado junto a una caja metálica**. Vuelva a por el barril 1 y lánzalo contra la caja para destruirla y descubrir el **Pedazo de Mapa** 2.


1


2

MAPA 12: SIZING UP TROUBLE

En la 2ª parte del combate, **al coger los barriles y cuando Pequeño se sube a las paredes**, impáctale tres veces con un barril mientras está agarrado y aparecerá el **Pedazo de Mapa**.



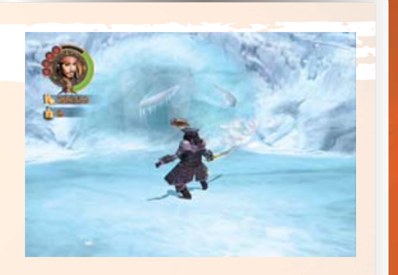
MAPA 13: VIKING LANDING

Para que aparezca este nuevo fragmento de mapa lo que tienes que hacer es muy fácil: debes **destruir hasta la última estalactita** que hay en este nivel. Cuando rompas la última aparecerá.



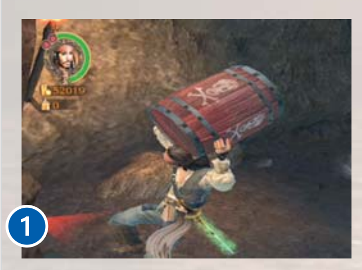
MAPA 14: FROM FROZEN TO FREEDOM

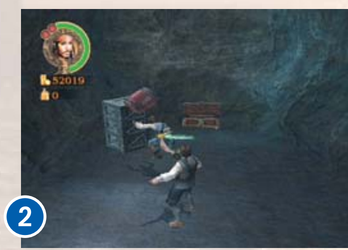
Tras acabar con todos los enemigos que conforman la primera emboscada, descubrirás en la pared un **mamut congelado. Lánzale varios frascos explosivos** (tienes que usar a Jack Sparrow) y el **Pedazo de Mapa** saldrá del hielo.



MAPA 15: THE DAMSEL AND THE DEAD

Tras haber empujado la roca que destruye la fila de cañones enemigos, avanza por el camino que has dejado libre y fíjate que a la izquierda se encuentra un recoveco con un cofre de vida y una caja metálica que no puedes abrir. **Sin llegar a entrar en el recoveco**, avanza un poco y delante de ti encontrarás un barril explosivo. Tras acabar con todos los piratas de la zona, **recoge el barril** 1 y **lánzalo contra la caja metálica** para descubrir un nuevo **Pedazo de Mapa** 2.

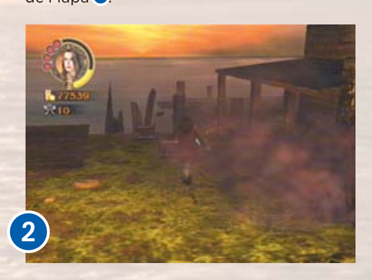

1


2

MAPA 16: SAKED WITHOUT A SHOT

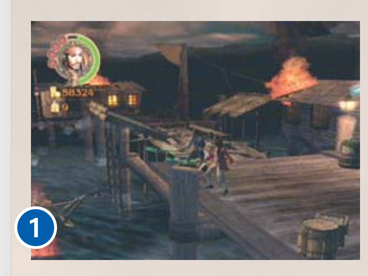
Tras la secuencia de vídeo protagonizada por Blacksmoke James, verás que **el Pedazo aparece entre los restos del muelle**, pero no puedes volver a por él.
Sigue avanzado por el nivel hasta llegar a la plaza en la que ayudas a unos lugareños, y utiliza allí el barril explosivo para destruir la verja de madera que bloquea tu avance 1. Ahora ya puedes pasar tras ella, torcer a la derecha y seguir recto hasta llegar hasta los restos del muelle, donde está el Pedazo de Mapa 2.

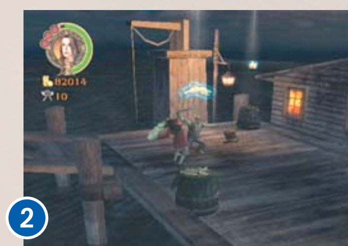

1


2

MAPA 17: WHERE THERE'S FIRE, THERE BLACKSMOKE

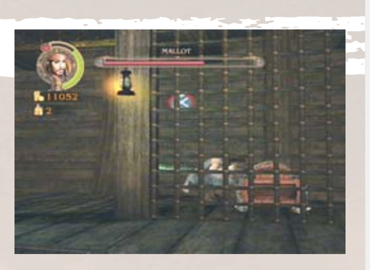
Debes prender cinco boyas flotantes 1. Aparecerá el Pedazo de mapa sobre el muelle, antes de la pasarela que da la barco al final del nivel 2 2. Su localización es:
Boya 1: En la zona en la que Elizabeth usa los cuchillos para desprender una plataforma por primera vez, en el agua a la izquierda.
Boyas 2 y 3: En el pequeño muelle intacto en el que hay un barril para que Jack reposte frascos, una a cada lado.
Boya 4: Un poco más adelante, tras luchar con un grupo de piratas, a la derecha.
Boya 5: Tras el siguiente grupo de piratas, avanza sin cambiar de dirección hasta un muelle con un cofre de vida y un barril de hachas. Cerca, en el agua.


1


2

MAPA 18: PRISIONERS OF THE PEARL

Sólo puedes hacerte con este nuevo pedazo de mapa durante la batalla final con Mallot. Aprovecha cualquier momento del combate para entrar en la celda en la que el malvado se encerró al comienzo, y abre el cofre que lo oculta.



MAPA 19: BROADSIDES

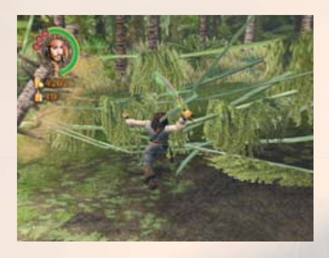
Cuando pases a la cubierta de la Perla Negra, te encontrarás una **palanca** que debes utilizar para que baje la **plataforma** en la que hay **tres barriles explosivos** 1. Coge uno, sube a proa y **úsalo contra la caja de metal** que oculta el pedazo de mapa (ten en cuenta que no aparecen más barriles, así que procura no desperdiciarlos) 2.


1


2

MAPA 20: SAND, SKY, RUM AND GOLD

Al llegar **al final de la primera zona de trampas** (los maderos que se balancean) mira a la izquierda y verás maleza que puedes cortar con tu espada, y tras la que está el **cofre** con el **Pedazo de Mapa**.



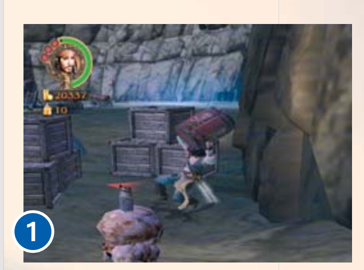
MAPA 21: DAUNTLESS DERRIN-DO

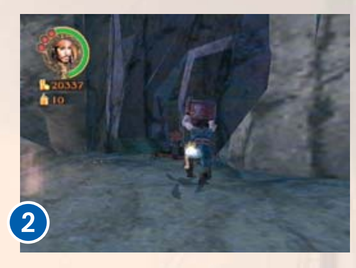
En la parte central de la cubierta, al fondo, encontrarás a un **soldado agarrado** a un tablón y a punto de caer al vacío. Agárralo y machaca ✖ para subirlo y a cambio aparecerá el codiciado **Pedazo de Mapa**.



MAPA 22: PIRATES CURSED AND EVEN WORSE

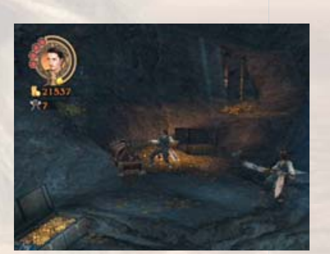
Tras utilizar el cañón para derribar la pared de piedra, **entra por el hueco** que has abierto a un gruta y hazte con un **barril explosivo** 1. Vuelve hasta el cañón y busca en la pared **dos agujeros con cofres tapados con roca**. El de la izquierda es un **cofre de vida**, y el de la derecha guarda el **Pedazo de Mapa** que buscas. Lanza el barril contra las rocas que lo cubren, abre el cofre y coge tu Pedazo 2.


1


2

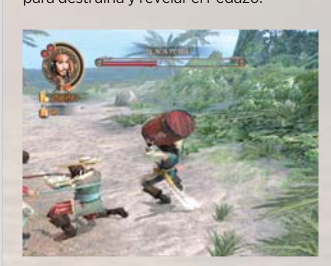
MAPA 23: THE LAST SHOT

Tras la secuencia de vídeo en la que una roca aplasta a nuestro rival Barbossa, el cofre con el pedazo de mapa volverá a aparecer en la zona del principio de este nivel. Ve allí y **busca un cofre justo a la izquierda de las llamas**: en él esta el mapa.



MAPA 24: ESCAPING THE TRUTH

En cuanto pises la playa, verás que a la derecha hay un **barril explosivo**. Cógelo y corre por la parte izquierda del muelle ignorando a los soldados, hasta llegar a otra zona de playa. A la izquierda hay un **recoveco con un caja de metal**: lanza el barril para destruirla y revelar el Pedazo.







Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, David Villarejo, Jorge García Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega,
Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo,
Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas),
Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Subdirectora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefes de Publicidad **Gonzalo Fernández, Rosa Juárez**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 54 07 77

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A.
1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.C/ Aragón, 208, 3º -2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental

TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 08/2007
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

**Hobby Press
es una marca
de Axel Springer
España, S.A.**



